TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

1989年12月15日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第24号通巻85号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

年末特別企画号
●別冊ふろく●
ゲームボーイのすべて
大増ページでパワーアップ!!

SUPER!! HIPPON

Vol. 24
1989.12.15
300 税込 YEN

●特集／年末発売強力ソフト徹底紹介!!

悪魔城伝説
スウィートホーム

●全メーカー別 ゲームソフトリフィル

GAME SOFT REFILL

別冊ふろく
永久保存版・全ソフト完全紹介
ゲームボーイのすべて

●さらに充実!!
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ

●特集／これさえ読めばカンペキさっ!!

遊遊記 前・後編 攻略ガイド

●大増ページで発売直前ソフトを完全紹介!!

HOT GAME SCANNER

星霊狩り／タイトーチェイサーHQ／おそ松くん
フリップル／ゴルフっ子オープン／コンフリクト
マッピーキッズ／未来戦士ライオス／ホステージ
スーパースタープロレスリング／新里見八犬伝



●小説ウィザードリィII 作／ベニー松山

風よ。龍に届いているか

●コミック版ウィザードリィ 作／石垣 環

ウィザードリィ外伝・ギルの迷宮

●大好評連載中!!
バグボーイクラブ／ウィザードリィ友の会／ドラゴンクエストIVジャーナル

KONAMI



扉のむこうで血

——3M＋VRC6の世界では、ハンパな勇気

Dracula

「悪魔城ドラキュラ」につづくゴシックホラーアクション

あくまじょうでんせつ 悪魔城伝説

TM ©KONAMI 1989

この扉をくぐれば、もうそこは魔界。妖鬼や怪人がうじゃうじゃしている。恐怖のワナがそこらじゅうに張りめぐらされている。運命の分かれ道や複雑怪奇な通路も用意されている。どれもこれも過激でホラー。スケール違いのアクションと底なしのアドベンチャー。ここぞという時、助けてくれる新しい味方も登場。さらに強くなった敵に立ち向かう。たまげたサウンドとスーパーグラフィックの、それはそれは恐怖の楽園に、心臓の強い人からご案内しよう。







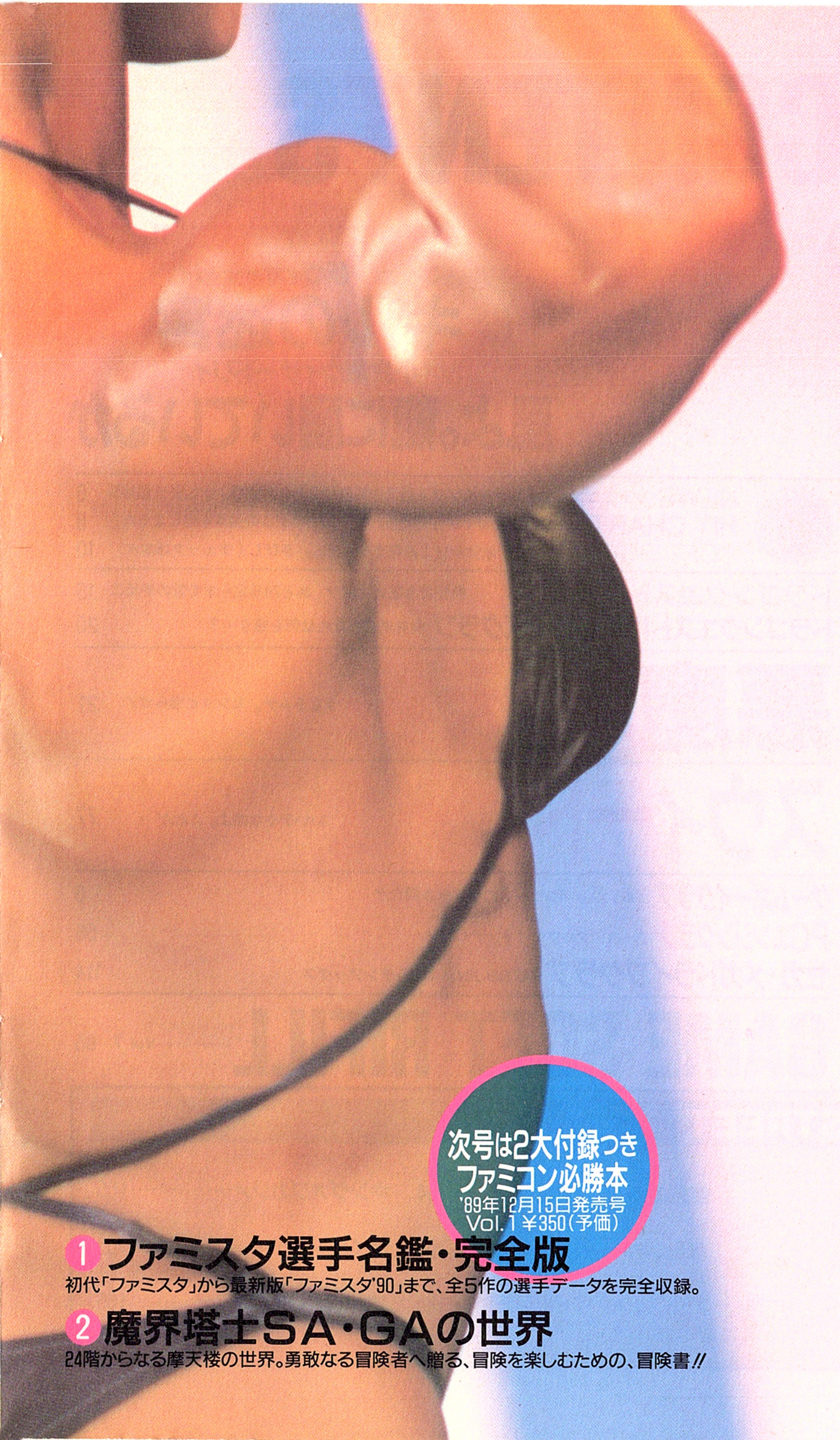
3M+VRC6が創る、驚異の世界。

- 今までのファミコン音源に3ポートを追加。VRC6が厚みのある革新的なゲームサウンドを実現。
- 美しい、新ドラキュラグラフィックをVRC6が創造。
- 広大で重厚な、3Mドラキュラワールドの出現。

3M+VRC6搭載　12月22日発売　6,500円（税別）


がさわぐ。
は通じない。
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
■ラジオ■ ●B21時スペシャル(金曜日、ヨル9:00〜9:30、ニッポン放送)●青春ラジメニア(土曜日、深夜0:00〜2:00、ラジオ関西)


強くて、
やさしくて、
しなやかで。



実力派の付録

次号は2大付録つき
ファミコン必勝本
'89年12月15日発売号
Vol.1 ¥350(予価)

1 ファミスタ選手名鑑・完全版

初代「ファミスタ」から最新版「ファミスタ'90」まで、全5作の選手データを完全収録。

2 魔界塔士SA・GAの世界

24階からなる摩天楼の世界。勇敢なる冒険者へ贈る、冒険を楽しむための、冒険書!!

ファミコン必勝本
Vol.24
1989年12月15日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前崎信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

特別付録
ゲームボーイのすべて



ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

EXHIBITION 第1回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会開催

●今年末から、来年夏にかけての新作ゲームを、ソフトメーカー53社が一勢に発表。



↑初心会・任天堂を開催母体として展示会は催された


↑玩具からメディアへ、ブームから日常のエンタテイメントへと成長したファミリーコンピュータとゲームについて。熱心な語らいが続いた


糸井重里


いとうせいこう


堀井雄二


中村光一

●敬称略●

11月21日・22日、東京流通センターで、「第1回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会」が開催された。

このソフトウェアショーは、流通関係者（問屋・小売店など）がこれから発売されるゲームソフトの商品知識を深めるのが主な目的で、53社のソフトメーカーが参加。102 タイトルのファミコンソフトと、42タイトルのゲームボーイソフトが出展された。

主催は、「初心会」という流通業社58社連合の団体が行い、任天堂が後援をした。

「ドラゴンクエストⅣ」（エニックス）などの人気・注目ソフトが初めて公開される場ともなり、第1回ながら盛況ぶりを見せていた。

流通業社向けイベントといっても、「実際に商談を行うことはほとんどない。それよりも、どんなゲームなのか多くの方にプレイしていただいて、店頭でユーザーにアドバイスしてもらえるようになればと思っている」（メーカー営業マン）の発言も聞かれ、ユーザー志向の側面も持つ。

またファミコンゲームの文化的意義を再確認するため、パズルディスカッション（左写真）も行われ、ゲームソフトのみならず、知識と情報が一ヵ所に集約した意義は大きい、と評価を受けた。

ところで、ソフトメーカーと流通業社の営業活動は、今までいくつかの形態を試行錯誤してきた。創世期は、各メーカーの営業マンが、全国の卸売会社を訪問し受注・発注を行う方法が中心。つづいて各メーカーの発売タイトルが増えるにつれて、メーカーが個別に展示会（プライベートショー）を開くケースが増えてきた。そのような状況のなか、経費節約と情報の集約を企図し、各ソフトメーカーが自主的に連帯しグループを結成。CSG（コンシューマー・ソフトウェア・グループ）と呼ばれ、過去に4回ほど大規模な展示会を開催してきた、という形態もあるが、ファミコンのソフト環境のプロデューサー役でもある任天堂は、一切関知していなかったのが現状。今回の展示会で任天堂は、ソフト流通の新しい理想形を目指していると考えられよう。

一部ではゲームソフトの展示会の乱立を心配する声もあるが、ショーの出席者はメーカー、流通関係者ともに、「ゲームを知ってもらう（知る）機会が増えることは良いこと」の賛成派が大勢を占めていた。

同ショーは、来春もまた開催され、今後はスペースも拡大。さらに量・質の拡充をはかっていく方針だという。

（出展ソフト会社・作品の詳細は、本誌P158に掲載）



↑各社の展示ブースはイメージが統一されている。派手なPRよりもゲーム内容が問われるショーだ

優秀作を集めてのシンボルゾーンに12作が出展



↑シンボルゾーンのなかでも正面入口に最も近くに展示された「ドラゴンクエストⅣ」。多くの人が集まった。



↑ゲームボーイはほぼ均等な量（1作品につき、ゲームボーイ4台）で6タイトルが、シンボルゾーンに

当日、ショーの会場は各メーカーの展示ブースのほかに「シンボルゾーン」と名づけられた一画が設けられていた。「シンボルゾーン」はファミコン、ゲームボーイの2種類に分かれており、それぞれのマシンを、まさに象徴するソフトとして12作品が出展されており、事実上の、ショーの目玉ソフト、推せん作として多くの人の注目が寄せられていた。

これらソフトは、10月末日までに申し込みのあったゲームソフトのなかから、主催者である初心会の選択によって展示されたもの。なかでも、「ドラゴンクエストⅣ」は12作品中最大の4画面を占め、第1章から第5章までの導入部を披露し、予想通り人気を博していた。また、イベントの出展社、つまりライバルメーカー社員でも、このタイプのショーでは他社のゲームをフリープレイできるため、「視察」をする人人に囲まれる一幕もあった。

次に挙げるのが、「シンボルゾーン」に出展された作品。ファミコンは思考型ゲーム中心、ゲームボーイはジャンルを分散させて、選択されているのが特徴である。

●ファミコンシンボルゾーンの出展作。

「ドラゴンクエストⅣ」(エニックス)
「ファイナルファンタジーIII」(スクウェア)
「ファイヤーエムブレム」(任天堂)
「キャプテン翼2」(テクモ)
「信長の野望～戦国群雄伝」(光栄)
「がんばれゴエモン外伝」(コナミ)

●ゲームボーイシンボルゾーンの出展作。

「ゴルフ」(任天堂)
「クイックス」(任天堂)
「ソーラーストライカー」(任天堂)
「ネメシス」(コナミ)
「SA・GA」(スクウェア)
「SDガンダム・SD戦国伝」(バンダイ)

任天堂・山内社長のコメントから



←展示会初日、壇上に立ち、出席者にあいさつをする山内社長

少なくても良い作品を

今年度の任天堂・ゲーム業界にとって「ゲームボーイ」の成功は意義のあることであった。現在、月産30万台のペースだが、来月から40万台、来年夏に月産100万台を目指している。成功の要因として、「テトリス」のハードの推進力が大きかったと考えている。ソフトウェアの大切さを再認識させられる。

ところでファミコンソフト市場だが、もはやたくさんの種類のソフトを出せばよい時代ではない。質の低いソフトは、いくつあってもマイナスになってしまう。つまり、これからのソフト製作は、少少の才能では通用しない状況だといえるだろう。天才集団によって、時間をかけられたもののみが通用する時代が来ており、ユーザーも、ソフトメーカーもみんながよいと認めるソフトが少量あれば良いのではないか。よりいっそうゲーム業界現状の御理解をいただきたい。

JUDGMENT

アメリカ「テトリス裁判」、米国任天堂が勝訴

●「テトリス」の著作権は任天堂に。サンフランシスコ連邦地裁判決を下す。

今春から、「テトリス」の著作権・製造販売をめぐって、米国任天堂とアタリゲームズとその子会社、テンゲンとの間で、法廷論争が繰り広げられてきたが、11月13日、サンフランシスコ連邦地裁は、ほぼ任天堂の主張を認める判決を下した。

「テトリス」は、アタリゲームズ・テンゲン社と、米国任天堂の両社が著作権があることを主張。実際にゲームがテンゲン・米国任天堂の2社からリリースされる異常事態にまで至ったが、これで一応の決着を見たことになる。

同地裁は、「テトリス」の著作権が米国任天堂にあると判断。テンゲン製「テトリス」の販売を当面禁止する命令を下したわけだが、この結果をコンピュータの著作権問題に詳しい弁護士は以下のように解説する。

「今回の裁判所の判断は、ソフトの著作権問題というよりも、双方の契約書の効力を比べ、有効な契約書を決める、つまり法律用語でいう“事実認定の問題”として扱われたと推測できます。両社が現在争っている、独禁法、特許侵害の論争とは、別の問題と考えてよいでしょう」

ところで、このアメリカでの裁判は、現在発売日未定になっているメガドライブ版「テトリス」(セガ)に大きな影響を与えそうだ。今のところセガは沈黙を守っている状態だが、当然、このアメリカでの判決はテンゲンから許諾を受けているセガにとって、好ましくない結果に違いない。まだ余波の可能性も秘めている今回の判決だ。



↑今年5月に発売された、テンゲン製「テトリス」と取扱説明書

●テトリス法廷論争の経偉

'89. 3.15 米国任天堂、「テトリス」の著作権契約をモスクワで調印。
3.18 テンゲン、米国任天堂と任天堂を「テトリス」の著作権侵害を理由にシスコ連邦地裁に提訴。
5.25 米国任天堂、上記と同じ理由でテンゲンを逆提訴。
11.13 「テトリス」の著作権は米国任天堂にあると判決。テンゲン製「テトリス」の販売は当面禁止。

●ゲームメーカー週間株式市況 11/6～11/17

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	14000	16000	13800	16000	△2000
コナミ	7400	8000	7300	7520	△ 140
セガ	5750	5750	5300	5380	▼ 370
ナムコ	1910	1950	1790	1800	▼ 120



FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.23のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	1	→	ドラゴンクエストIV	エニックス	549	超人気RPG、ドラクエシリーズの最新作、発売は'90年2月、4MBバックアップ。 ¥8500
2	3	↑	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	283	人気RPG「ファイナルファンタジー」シリーズの3作目。4Mでさらにグレードアップ。
3	2	↓	ウィザードリィIII	アスキー	241	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
4	9	↑	女神転生II	ナムコ	131	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ。
5	7	↑	ファミスタ'90	ナムコ	117	ついに「ファミスタ」もシリーズ5弾。バッテリーバックアップ機能・リーグモードが新設。
6	5	↓	ベストプレープロ野球II	アスキー	86	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第2弾。わかりやすさを重視。
7	8	↑	悪魔城伝説	コナミ	58	ドラキュラシリーズ3作目。純粋なアクションに立ち戻り、さらにルート選択が加わった。
8	23	↑	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア	49	アメリカを舞台にしたRPG。剣も魔法もないが、オリジナルの必殺技が有効武器となる。
9	4	↓	ドラゴンボール3	バンダイ	34	人気キャラクターのシリーズ第3弾。2の時に好評だったカードやアニメーションバトル復活。
10	—	↑	ヘラクレスの栄光	データイースト	27	前作の主人公ヘラクレスはパーティーのメンバーとしてゲームに登場。4人パーティーのRPG。

順位	前回	タイトル	メーカー
11	22	がんばれゴエモン外伝	コナミ
12	24	新・里見八犬伝	東映動画
13	12	トップガンデュアルファイターズ	コナミ
14	11	イースII	ビクター音楽産業
15	—	フリップル	タイトー
16	6	遊遊記	任天堂
17	13	テトリス	BPS
18	16	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
19	—	タイトーチェイスH.Q.	タイトー
20	14	マイト&マジック	学研

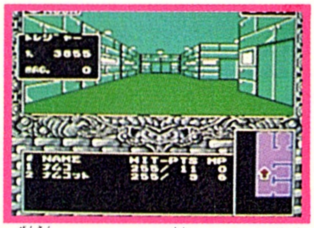
順位	前回	タイトル	メーカー
21	—	摩陀羅	コナミ
22	21	キャプテン翼2	テクモ
23	—	神仙伝	アイレム
24	—	スウィートホーム	カプコン
25	30	ゴルフッ子オープン	タイトー
26	—	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ
27	—	忍者龍剣伝II	テクモ
28	—	スーパーラグビー	T.S.S
29	15	悪魔くん	バンダイ
30	—	名門多古西応援団	アスミック

●2位3位争いにも注目！

発売日に向かってトップを走りつづけるドラゴンクエストIVはとりあえずおいといて、つづく2、3位争いをファイナルファンタジーIIIとウィザードリィIIIがくりひろげていますが、今号はFFIIIの勝ち。女神転生IIもポイントを上げています。今号、トップ10内にくいこんだのはスクウェアのトム・ソーヤ、ヘラクレスの栄光II。がんばれゴエモン外伝も急上昇です。RPG人気の強さが目立ちます。さて、いよいよ年末商戦の開始。次号の結果はいかに。



↑発売日も決定し、もはや日々の過ぎるのを待つだけ。ドラクエIV



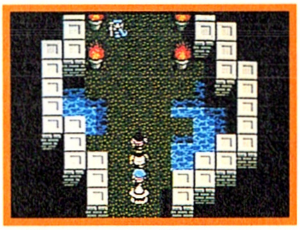
↑前作よりやることが多くなった女神転生III。邪教の館も複数に

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ドラゴンボール3	バンダイ
2	2	テトリス	B.P.S
3	5	ツインビー3	コナミ
4	―	北斗の拳3	東映動画
5	―	SDガンダム2	バンダイ
6	6	MOTHER	任天堂
7	―	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン
8	―	甲子園	ケイ・アミューズメントリース
9	3	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン
10	―	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー



↑奥がビビョーンと深いRPG、ウルティマ

●年末商戦前の静けさ

「ドラゴンボールⅢ」の1位、「テトリス」の2位は変動なし。新作では「北斗の拳3」のみがランクインしました。

中位に粘るのは「MOTHER」。発売以来、TOP10からは落ちません。「SDガンダム2」「ウルティマ」「甲子園」「究極ハリキリ～」は復活を果たしました。

8位～10位は野球ゲームが占めていますが、12月は野球ゲームが3作品（「ファミスタ'90」「激闘スタジアム」「エモやんの10倍プロ野球」）発売される月。TOP10には大きな変化をもたらすことでしょう。

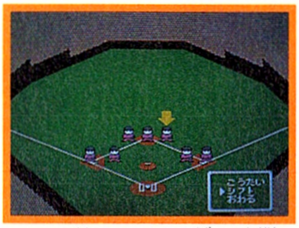
いよいよ年末商戦の季節、ファミコンソフトはかつてないほどのゲームジャンルのばらつきを見せているのが、今年の特徴。傾向というのがありません。



↑キャラクターゲームの中でも人気の高いドラゴンボールシリーズです



↑にぎやかにシューティングをやるならこれ、ツインビー3にかぎりますよ



↑ハデな演出のウルトラ技！ 超人ウルトラベースボール

前々号でファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイの以上4機種内での売れ筋ソフトTOP10を掲載したところ、ファミコンランド中部本部より愛知県内のファミコンランドの直営5店舗での4機種内売れ筋TOP10の報告がありました。まずその結果を見てみましょう。

1位　ドラゴンボール3（FC）
2位　スーパーハングオン（MD）
3位　テトリス（FC）
4位　テトリス（GB）
5位　北斗の拳3（FC）
6位　ツインビー3（FC）
7位　スーパー桃太郎電鉄（PC）
8位　甲子園（FC）
9位　ウルティマ～聖者への道～(FC)
10位　ドラキュラ伝説（GB）

以上の結果を見てみますと、売れ筋のゲームに地方色というものはあまりなく全国的にほぼ共通のようです。

報告をくれたくるとん君、ありがとうございました。その他、京都の桐村君からも同じような報告がありました。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	2	テトリス	任天堂
3	4	ネメシス	コナミ
4	3	平安京エイリアン	メルダック
5	―	ゴルフ	任天堂



↑やっぱりRPGは人気者。SAGAには覚えきれないほどアイテムがでるぞ

●任天堂「ゴルフ」初登場

このコーナーが始まってから1度もトップの座を明け渡していない「SA・GA」、りっぱです。いよいよ発売日が近づいて来ました。FC、PCエンジン、MDを含めても、年末最大の期待作かもしれません。初登場の任天堂「ゴルフ」は、本誌発売時点ではすでに発売中。どこまで売り上げを延ばしているか、楽しみなところです。

～読者の声～

●この前バッテリーバックアップのゲームの電池寿命が製造後約5年だということを本で読んだんですけどそうするとたとえば'89年7月に買った「MOTHER」が'94年の7月以後は遊べないということですか？　バッテリーバックアップの歴史はまだ短いですし、どうなるんでしょうね。
（北海道P.N.いむ）

●'90年代、TVゲームはゲームボーイより小さくしかもカラーで太陽電池で作動すると思う。
（神奈川県P.N.万吉）

●早くドラクエⅣがやりたいよ。でもあと2ヶ月足らず。Ⅳの発表してから待つこと約1年……。その間も（今も）Ⅳの外伝を自分勝手に作ってます。ちなみに主人公はドラゴンライダーです。

●「おもちゃ店」の集計は、キデイランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.23のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	2	イースI･II(CDロム)	ハドソン	98	ハイドライドで始まった、アクティブRPGの1つの頂点。
2	1	源平討魔伝	ナムコ	82	もうそろそろ、コメントのネタもつきかけている…。
3	−	PC原人	ハドソン	74	個性的ってゆーか、アクの強いキャラは諸刃の剣か？
4	6	スーパー桃太郎伝説	ハドソン	41	早く遊びたい気持ちは私も一緒。情報不足が人気に拍車を？
5	−	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ハドソン	33	ロム$_2$の長所を生かし、36人の雀士がしゃべるしゃべる。
6	4	ダライアス	NECアベニュー	25	シューティングファンの期待を一身に受けて
7	−	大地くんクライシス	サリオ	23	苗を植え、作物を収穫し、森林を育て、敵と対決。ユニーク！
8	5	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	16	やっぱり、女湯がありましたねえ、ふっふっふっふっふ。
9	−	ニュートピア	ハドソン	14	名作ゼルダを彷彿とさせる、アクションRPGの佳作。
10	−	F1トリプルバトル	ヒューマン	9	3人同時プレイ、6速ミッション、セッティング。本格派！

●オリジナルがんばる

年末のソフトラッシュを控え、順位も動き始めました。ま、上位にはおなじみのゲームが並んでますけど。移植モノが幅をきかせていたPCエンジンですが、嬉しいことに、ここのところオリジナルもがんばりを見せています。改めてTOP−10を見ると、やはり強烈なウリ、個性があるゲームが強いようですね。特に、今回10位のF1トリプルバトルは、画面を3分割しての3人同時プレイという斬新なシステムをひっさげての登場です。FLツイン、F1ドリームといった強敵に、どこまでせまれるか。注目したいですね。



↑これからのシーズンにもってこいなのがボードゲーム。桃太郎電鉄

VOICE

今回は、いつものインタビュー型式とは趣を変えて、PCエンジンに関するアンケートをとってみました。

対象は、PCエンジンに参入していないメーカーの広報担当者さん数名です。

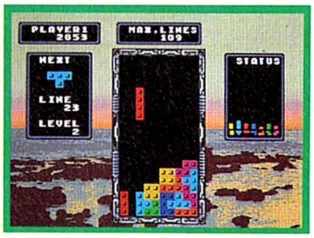
「PCエンジンを持っていますか？」との質問に、当然というか意外というか、4分の3の人たちが「持っていない」とのことでした。さらに、持っていない人たちに、「欲しいと思いますか？」ときくと、「欲しいとは思わない。」との声が多数。中には、「会社にあるので別に欲しいと思わない」「そのうち…」といった意見もありました。

PC所有者に「好きなソフトは？」とたずねたところ、ダントツで「ガンヘッド」との答が多く返ってきました。他にはスポーツ物のタイトルも出ました。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ソーサリアン	セガ
2	3	テトリス	セガ
3	5	ゴールデンアックス	セガ
4	2	ヴァーミリオン	セガ
5	−	ファンタシースターIII	セガ



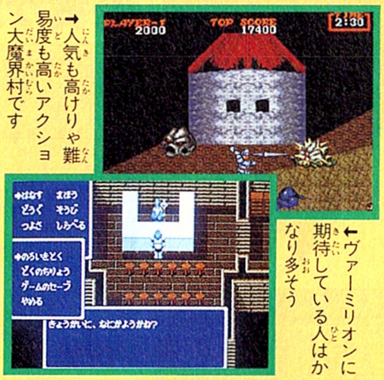
↑アーケード版タイプのプレイが楽しみなテトリスなのであります

● P.S.IIIいきなり5位

なんと来春発売予定の「ファンタシースターIII」が5位に入ってきました。実に根強いファン層の存在を感じます。まだ本誌で紹介できるほど、開発が進んではいないようですが、今後の順位は注目でしょう。

「ゴールデンアックス」がじりじり上がってきました。こうしてみると4位までがSFとファンタジー物なんですね。

VOICE



→人気も高けりゃ難易度も高いアクション大魔界村です

←ヴァーミリオンに期待している人はかなり多そう

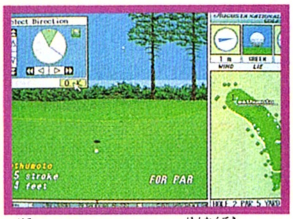
メガドライブについても、上のPCと同様のアンケートを行いました。所有者数はPCとほぼ同じ、欲しいと思っている人は4分の3でした。

好きなソフトとして名があがったのは「大魔界村」。欲しいソフトには「ヴァーミリオン」のタイトルが出ました。

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑ファンタジー世界をテーマにしたＤＵＥＬ。リアルタイムシミュレーション



↑遥かなるオーガスタは本格的なゴルフシミュレーションだ

●日本ファルコム復活！

前号ではランク外まで落ちていた日本ファルコムの「ワンダラーズ・フロム・イース」が、なぜか復活しました。同社のドラゴンスレイヤー・シリーズ最新作「ドラゴンスレイヤー（何とＩと同じタイトル！）」の発売日が12月10日に決定したことが多少関わっているのかもしれませんが……とにかく不思議です。あっ、10月20日にＭＳＸ２版が発売されていたんですね、失礼。第２位はＴ＆Ｅソフトの「遥かなるオーガスタ」。これは、いわゆるゴルフゲームですが、そのシミュレーションとしての出来はピカ一。ゴルフファンは買いの一作といえます。ちなみに10位、アートディンクの「ダブルイーグル」もゴルフですが、こちらは通常のゲームに加えてプロゴルファーを目指すモードなどがあり、かなり楽しめます。興味のある方はどうぞ。４位の呉ソフトウェア工房は、お得意のリアルタイムＳＬＧ、今回は「ＤＵＥＬ」です。

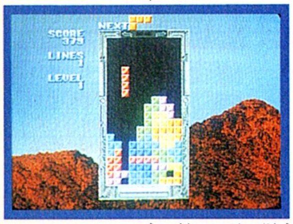
パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	WONDERERS FROM Y's	日本ファルコム	PC-9800、8800
2	—	遥かなるオーガスタ	T＆Eソフト	PC-9800シリーズ
3	2	テトリス	B.P.S	PC-9800、8800、X1
4	4	DUEL	呉ソフトウェア工房	PC-8800
5	—	R-TYPE	アイレム販売	MSX2
6	9	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800、X1、MSX2
7	—	MISTY Vol.1	データウェスト	PC-9800、8800、他
8	—	麻雀狂時代スペシャル PartⅡ	マイクロネット	PC-8800
9	8	提督の決断	光栄	PC-9800シリーズ
10	—	ダブルイーグル	アートディンク	PC-8800シリーズ

●今、Mistyが熱いのだ！

この作品は推理もののゲームですが、音楽やグラフィックを排除するという方向性を取り、余ったメモリで内容を濃くしています。つまり、日本ではめずらしい「テキスト・アドベンチャー」ってことです。純粋にゲーム内容だけで勝負しよう、という心構えが立派！　５本のシナリオが入って5000円ですからユーザーとしては嬉しい限りですね。

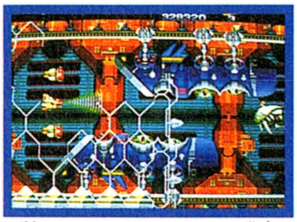
ARCADE GAMES TOP 5



↑あらゆるゲーム機の中で、常に人気の高い「テトリス」

●定番スポーツ物強し

今月も前号にひき続きテトリスがトップ。このテトリス人気、どうやら今年いっぱい続きそうです。前号でランキングしていたワールドカップ'90、WWF、両ソフトも今回もランクイン。さらに一時ランク外に落ちていたスーパーマスターズ（ゴルフゲーム）も再度ランクインと言う事で、スポーツ物人気がぜん強しって感じのランキングです。そんな中で４位に初登場のゼロウイング。達人・ヘルファイヤー・ＰＣで人気の究極タイガーと、定評のある東亜プランシューティング路線の血を引くソフトだけあって今後に注目したいです。



↑豊富なウェポン、ユニークな自機の「ゼロウィング」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム				
順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	テトリス	セガ	御存知、ソビエト生まれの人気パズルゲーム
2	2	ワールドカップ'90	テクモ	トラックボールを使わないサッカーゲーム
3	—	スーパーマスターズ	セガ	リアルシュミレーションゴルフゲーム
4	—	ゼロウィング	東亜プランナムコ	ややハードな東亜プランのシューティング
5	3	WWFスーパースターズ	テクノス	テクノスジャパン十八番の肉迫格闘プロレス

体感ゲーム（アップライトコックピット型）				
順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ	ナムコ	２～６人まで遊べるレースゲーム
2	—	ビッグラン	ジャレコ	ジャレコ初！体感ドライブゲーム
3	2	スーパーモナコGP	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション
4	3	ハード・ドライビング	アタリゲームズナムコ	ウイニングランを、うまくバージョンアップ
5	—	ダライアスⅡ	タイトー	モニターを２つ使った超ムズシューティング

●ガンシューティング圏外へ

体感物のランキングに必ず１本は入っていたガンシューティングも、Ｏ・サンダーボルトの圏外行きで今月は無し。外国で大人気のこのジャンルでも、日本ではそれ程の人気は得られない様です。前評判の高かったダライアスⅡも５位登場とあっては少し期待はずれと言った所…。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

SOFT SCRAMBLE

●これがおすすめ●ソフト・スクランブル

ファミコンのみならず、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイと発売直前のゲームをチェック。発売日におもちゃ屋さんに走ってしまうその前に、このページを読んで決めても遅くはないハズ!!

ぎっしり4ページ!!

クリスマス、年末直前ということもあってこの2週間に発売されるソフトは4機種合わせて20本以上という数に。数が多いってことは選択の余地が多いことですが、その分どれを選べばよいのか迷ってる人も多いはず。そんなわけで今回は4ページにわたって全18本のゲームソフトについてレビューしました。さてあなたはドレを選ぶ？

過去4号での順位

	Vol.20	Vol.21	Vol.22	Vol.23
コンフ	—	29	—	—
新里見	—	—	28	24
星霊狩	—	—	—	—
モグラ	—	—	—	—
H.Q.	—	—	—	—
プロレ	—	—	—	—
アバド	—	—	—	—
かって	—	—	21	—
おそ松	—	—	—	—

	Vol.20	Vol.21	Vol.22	Vol.23
スウィ	22	—	—	—
激スタ	—	—	—	—
ブル	—	—	—	—
忍	—	—	—	—
TAT	—	4	—	—
麻雀	—	—	—	—
Her	—	—	—	—
パチン	—	—	—	—
魔界	1	1	1	1

12月1日〜12月15日発売スケジュール

発売日	機種	タイトル	メーカー
12/1	FC	コンフリクト	ビック東海
2	MD	ザ・スーパー忍	セガ
8	FC	新・里見八犬伝	東映動画
8	FC	星霊狩り	ハドソン
8	FC	ぼっくんモグラー	I・G・S
8	PC	ブルファイト	クリーム
9	FC	チェイスH・Q	タイトー
9	MD	TATSUJIN	セガ
9	FC	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン
10	GB	パチンコタイム	ココナッツジャパン
14	MD	麻雀COP竜	セガ
15	FC	アバドックス	ナツメ
15	FC	かってにシロクマ	CBSソニー
15	FC	おそ松くん	バンダイ
15	FC	スウィートホーム	カプコン
15	FC	激闘スタジアム	テクモ
15	FC	Herog Zwei	テクノソフト
15	GB	魔界塔士SA・GA	スクウェア

FC コンフリクト

戦術・作戦級のシミュレーションゲーム。RPGのようなコマンド選択により進む戦闘シーンが特徴的。地形による16種類のマップがある。



■ビック東海
■12月1日発売
■¥6200(税抜き) ■カセット

●はっきりいって、マニュアルモード（コマンド選択式）の戦闘はタルい。最初、数回やったらオートにしちゃう人が多いと思う。コマンドの意味もわかりにくいし。ここら辺、もうちょっと練り込めればよかったのにね。兵器考証も、ちっとアマイよーな感じだしね。よかったのはヘックスが六角形だったこと（ヘンな文章だね）。やっぱ、ウォーSLGは六角形じゃなきゃ！ （北枕獲）

●ウォーゲームの戦闘シーンは、今まで見てるだけだった。そこを「コンフリクト」は参加させることにした。つまり戦車の行動のひとつひとつもシミュレートしてしまった。てことは将校の肩書きを持つ指令長官にも、前線の戦車兵にもなれる、2重の感情移入の構造を持っているのだ。とはいうものの、ウォーゲームファンのほとんどは指令長官になりたいんじゃなかろうか。 （ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥(半)♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥(半)♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 新・里見八犬伝

映画化もされた鎌田敏夫原作の「新・里見八犬伝」のファミコンゲーム版。八犬士、8人パーティーでプレイするコマンド選択タイプのRPG。



■東映動画
■12月8日発売
■¥6200(税抜き) ■カセット

●犬士が8人いるから、とにかく戦闘してる時間が長いのなんの…。自動戦闘システムがついてるからまだいいのかもしれないけど、ひどい時なんか何分も戦ってるんだもん。また、その8人の犬士達がマップ上をぞろぞろ連なって歩くからブリンクも出ちゃって、画面がチカチカしちゃうんだ。内容的にはそこそこ楽しめそうなゲームだったから、ちょっぴり残念です。 （AYU♥）

●同名の薬師丸ひろ子主演の映画をもとにしているだけあって、この映画を観てやるのと観ないでやるのとでは、感情移入度がまるで違う。始める前に、ビデオを観ておくことを、まず、お勧めしておきます。で、全般的には、ちょっと小さくまとまっちゃったなって感じ。それに期待してた"自動戦闘"っていうモードも、もっと頭使えよっていいたくなっちゃう代物でした。（ニョクマム古橋）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥(半)♡♡
総合評価	♥♥(半)♡♡

FC 星霊狩り

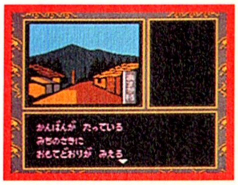
謎解きを楽しむというより、ストーリーを楽しむことにウェイトを置いたAVG。システム的にはオーソドックスなコマンド選択方式をとっている。



■ハドソン
■12月8日発売
■¥5800(税抜き) ■カセット

●日本に伝承されている古代神話や巨大遺跡をテーマに、超能力とラブロマンスを盛り込んだアドベンチャーゲームである。小説をめくるようにゲームが展開するとしてノベル・ウェアAVGという新語を創っての登場であるが、基本はふつうのアドベンチャーゲームと同じ。ストーリー展開はなかなかのものだけに、グラフィックがいまいち地味なのが残念だった。 （RYOII）

●"AVGを解くのがメンドーだ"って人、わりと多いに違いない。プレイヤーに手間かけさせればいいってもんでもないよね。「星霊狩り」のように謎解きを追求するのではなく、ストーリー性にウエイトを置くってのも1つの方法だと思う。"シネマウェア"かどうかはともかく、そこそこストーリーを楽しめる。ちょっと地味だけど、たまにはAVGを…って人にはいいんじゃない。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥(半)♡♡

FC ぼっくんモグラー ～スーパーもぐらたたき

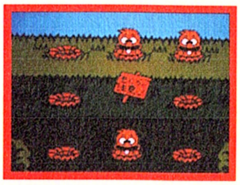
ゲームセンターでおなじみの「もぐらたたき」がファミコンゲームに。特製マットとトンカチ付きでゲーセン同様の感覚を再現してくれた。全５ステージ。



■アイ・ジー・エス
■12月８日発売
■¥6900(税抜き) ■カセット

●手に握るのがコントローラーからハンマーに変わっただけで、プレイヤーの意識はドラスティックに変化する。簡単にいえばファミコンをやっている気がしない、て感じ。最初のコントローラーを手にする時点からすでに始まっている、プレイヤーのマンネリへの恐怖がこのゲームにはなかった。フィジカルなゲームソフト（？）… なんとも新鮮な響きよのう。（内田聡）

●こういった種類のゲームをファミコンソフト化する、この姿勢がエライと思う。マットとトンカチをつけてくれたトコロもハッピーだ。誰でもスグに楽しめてにぎやかなゲームって、とても貴重だと思う。キャラクターが死ぬとか死なないとかを考えることなく楽しめるって素晴しいと思いませんか？ 欲を言えば、ステージ数がもっと多くてもよかったかなってトコロ。（忍者根本）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

FC タイトーチェイスH.Q.

業務用体感ゲーム、「チェイスH.Q.」のファミコン版。犯人の乗るクルマを追跡し激突させ、逮捕するのが目的。新しいコンセプトを持つドライブゲーム。



■タイトー
■12月９日発売
■¥5900(税抜き) ■カセット

●うーん、このゲーム、ちょっと単調かなあ。背景のパターンも数えるぐらいしかないし、敵車の種類も少ないし。コースバリエーションにしてももうちょっと工夫があってもいいと思う。トンネルだけじゃなくて、立体交差をつけるとか、ビルの谷間を走るとか、橋をくぐるとか渡るとか、ね。スーパーカーのグラフィックの良さとそのスピード感を生かして欲しかったな。（ニョクマム古橋）

●一生懸命稼いだ点数（お金）で様々なアイテムが買えるようになってるんだけど、これについてちょっと一言。普通、新しいパーツを買って装備したら、何らかの形でパワーアップするハズなんだけど、それがちっとも実感できない。タイヤ買ってつけても特に足回りが良くなった風でもないし…。ま、それでもスピード感は体験できる。特にターボを使った時は気持ちいーよ。（ＡＹＵ♥）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC スーパースタープロレスリング

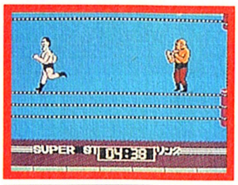
12人のレスラーが登場するプロレスゲーム。キャラクターのモデルになったレスラーと同じ技を使える。モードは、対ＣＯＭ、対２Ｐのシングルとタッグ。



■ポニーキャニオン
■12月９日発売
■¥5900(税抜き) ■カセット

●使用する技を選択できるってのは、いいアイデア。各レスラーに割り当てられた技もそれっぽくていい。アッポーの脳天唐竹割りなんて感涙モノだ。これでツープラトン攻撃ができたら、ほぼ満足なんだけどね。ただ、何で、組む前に蹴り合い、殴り合いをしなきゃなんないの？ なら、いっそ、キック、スープレックス、サブミッションのＵＷＦ風にすりゃよかったのに。（北枕獲）

●得意技のかけ方がとても簡単で、操作性もけっこうイイし、動作もすごくスムーズ。しか～し！ 得意技をかけられるのが、蹴りやパンチで相手の動きが止まったときだけなんだよね。だから、必然的に蹴りやパンチがメインの試合展開になっちゃうのだ。これじゃ、まるでムエタイのゲームじゃない!? 動きがイイだけに、そこんところがミョーに気になるんだよね。（鈴木弘）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC アバドックス

内蔵をイメージしたステージを進むシューティングゲーム。縦スクロール面では、下降スクロールを採用、独特の世界が展開される。全６ステージ。



■ナツメ
■12月15日発売
■¥5800(税抜き) ■カセット

●内蔵シューティングと銘打っただけあって、本当にキモチ悪い。口の中なんか舌がレロレロ動いて上からヨダレが滴り落ちてくるんだもの。本題のシューティングはといえば、ステージ構成、敵キャラの動きなど、単調ぽくてつまらない。パワーアップも、ムダが多くてかさばりすぎの感じがする。最近シューティングゲームが少ないだけに、非常にもったいない感じがした。（作山）

●①ステージごとのスクロール変化、②ピヨピヨピヨな内臓が舞台、③便利なオプション、といったところが「アバドックス」を特徴づけるものだと思う。だけど、これって「沙羅曼蛇」にそっくりだと思いませんか？ 個人的に好きな「沙羅曼蛇」と比較すると、①キャラが大きくてすぐ死ぬ、②パワーアップが寂しい、③爽快感がないというわけで、残念ですが…みたい。（忍者根本）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC かってにシロクマ

相原コージの人気アニメのゲーム化。移動のためのＭＡＰ面と、情報収集のためのアドベンチャー面から構成され、ゲームが進行するほど行動範囲が狭くなる。



■ＣＢＳソニー
■12月15日発売
■¥5900(税抜き) ■カセット

●マンガの方は「うひょひょっ」と笑わせていただきました。んでもってファミコンの方はっていうと、「むう」と唸ってしまった。キャラクターの操作性、画面切替のマップ移動、きっかけのないイベントなど、「むう」の所がちょっと多すぎる。でも、ストーリーの本筋は原作と同じなので、マンガで見たことがあるシーンがいくつか出て来るのでファンの人には嬉しいんじゃないでしょうか。（作山）

●全編ギャグ、またギャグ。こんなにギャグがちりばめられたゲームも珍しい。設定された謎にも不条理なところがないのが〇。普通のアドベンチャーゲームは、いろいろなコマンドを延々と入力していけば自然とクリアできる。しかし、このゲームは、頭を使わないと解けないようになっているのだ。自然の摂理の勉強にもなるよ。操作性が悪いのがマイナス点。（セザール松本）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
BGM	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡

FC おそ松くん

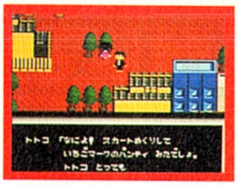
赤塚不二夫原作「おそ松くん」のゲーム版。コマンド式アドベンチャーゲームにキャラクターの能力を持たせた新しいタイプ。お笑いの要素もたっぷり。



■バンダイ
■12月18日発売
■¥5800(税抜き) ■カセット

●アドベンチャーとしての出来はいい。キャラクターも原作によく似てるし、シナリオもなかなか。マップ移動や体力メーターなどのアイデアも面白く生かされている。でも、なんかぎこちないスクロールとか、移動のときあちこちになにか引っかかってイライラするとかの細かいトコロへの配慮不足を感じる。料理はウマソウなのに皿が汚くてなんか気分が悪い、そんなキモチかな。(杉森建)

●自分の意見としては、楽しくて遊べるゲームだなと思った。謎もそれほど難しくないので楽々先に進めるし、お笑いもいたる所にちりばめてあるので、口をUの字にして遊んだ。しかし、操作性の悪さ、説明不足のマップ画面など気になる点も多くあった。何はともあれ(おいおい)おそ松くんが好きで好きでたまらないとゆう人に薦めるゲームザンスー。うひょひょひょ。(作山)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC スウィートホーム

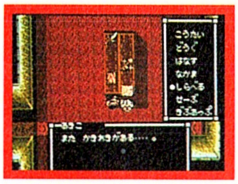
同名の映画をベースにしたホラーRPG。5人のメンバーのうち最大3人までのパーティーが組める。謎ときの要素が強く、新タイプのAVGともいえる。



■カプコン
■12月15日発売
■¥6500(税抜き) ■カセット

●本当に死と隣り合わせのゲーム展開で、プレイしている途中に緊張の解ける時がない。しかし、それがまったく苦痛にならない。それほどのめり込んで遊んだ。うまく表現が出来ないが、その気にさせるゲームだ。映画を上手くゲームに取り込んでいて、場面ごとにオーバーラップして来る。単に、映画のゲーム化と思わないでほしい。もう1つの「スウィートホーム」がここにある。(作山)

●映画は駄作だったがゲームの方は面白かった。個人的には今年一番だと思う。RPGといっても経験値かせぎのうっとうしさだのお金かせぎだの面倒なところは一切ない。練り込まれたシナリオ、必然性のあるパーティー・プレイ、スピーディな展開、頭よりも体が反応してしまうゲームづくりのうまさはさすがカプコンといったところ。次はオリジナルのストーリーで作ってくださいね。(井)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥♥♡

FC 激闘スタジアム

アクションタイプの野球ゲーム。塁上のクロスプレーなどのシーンでは、クローズアップ画面に切り替わり臨場感を盛り上げる。女の子モードも話題に。



■テクモ
■12月15日発売
■¥5500(税抜き) ■カセット

●ズームアップシーンのアニメっぽい処理など、グラフィックに関しては細部までかなりこだわっていて、なかなか感動的です。しかしそのこだわりが操作系には感じられません。基本の操作はほぼファミスタなんですけど、ミートポイントや、スイングのフィーリングなど指先に違和感が残ります。違いが小さいだけに、ファミスタだったらな…って感じが、変にもどかしい。(鵜飼泰隆)

●ファミコンらしいキャラクタでありながら、オープニングとかインサートシーンとかはファミコンらしからぬ凝った映像表現で迫る。このギャップは、ちょっとした味だ。「見せる」要素にこだわっているゲーム。「キャプテン翼」みたいにサッカーというスポーツに挑むような姿勢で、「野球」だったら、きっとその方が好きになっていたと思う。新鮮味はないけど、トレンディな線。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC ブルファイト

世界チャンピオンを目指す〝チャンピオン〟、横スクロールのアクションゲーム風の〝ファイティング〟、多人数で遊べる〝トーナメント〟の3モードがある。



■クリーム
■12月8日発売
■¥6300(税抜き) ■Hu-CARD

●チャンピオン、サバイバル、ファイティング、と、3つのモードで遊べるよくばりなゲーム。ではあるが、どれもいまいち中途半端な感じなのだ。ボクシングシーンは、グラフィック、操作性等、なかなか良くできてるので、余分なモードを削除して、もっと練り込んでほしかったなァ(アクションゲームなんて必要ないよ)。友達集めて遊ぶのにはいいソフトかな?(外山鹿之介)

●対戦画面が横に向き合うスタイルなので、それほど複雑なテクニックを駆使する必要もなく、気軽に楽しめる感じの作品だ。もちろん、操作に慣れればコンビネーションブローだって繰り出せるし、試合で敵をブッ倒して行くと、トレーナーの能力によって自分のタイプが変えられるのもなかなか楽しい。ちょっと残念なのは、世界王座挑戦までの過程が短いことぐらいかな。(JOKER)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD ザ・スーパー忍

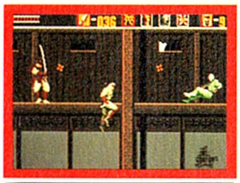
1ラウンド3ステージ構成で、全8ラウンドの横スクロールアクションゲーム。多彩な動きとハデな忍術で演出効果はかなりのもの。サウンドも聞きごたえあり。



■セガ
■12月2日発売
■¥6000(税抜き)

●業務用からの移植、という意味ではなく、業務用でよくあるタイプのアクションゲームに仕上がっている。要するにノリが業務用なんだよね。しかも素晴しく出来の良い! 主人公の忍者の動き良し、背景の画面にマッチした演出良し、ヘンに難し過ぎないのも良し、サウンドも良し。メガドライブに望むべきアクションゲームのあるべき姿を現した傑作といえる。(成沢大輔)

●とにかく派手。特に火竜の術はスゴイの一言。1ラウンドに1回しか使えないのが、とても残念です。ラウンドごとのグラフィックもかなり個性的。ディスコあり、中華街あり、高層ビルあり、地下鉄の上(?)ありと、とにかく楽しませてくれるのです。細かいところを見れば見るほど、作っている方々のコダワリと意気込みが感じられて、アクションゲームとして純粋に好きです。(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

MD TATSUJIN

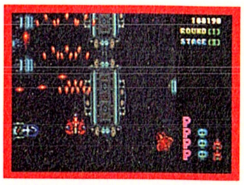
東亜プラン製作のシューティングゲームの移植版。派手なパワーアップも見事に再現されており、シューティングゲームとしての出来は秀逸。



■セガ
■12月9日発売
■￥6000(税抜き)

●画面の右3分の1をカットしたことが賛否の対象になりそうだけど、私としては正解だったように思う。ゲームそのものがものすごくハッタリが効いているので、フルサイズだったらかえってウルサイだけじゃないかな。もちろん移植としての出来は高く、ついでに難易度も高いが、サウンドが少々情けないのを除けば、おおむね良好。それにしてもほんとうに難しい。（成沢大輔）

●拡散通常弾、貫通弾、レーザーのパワー、スピードのアップが気持ちいい。巨大なボスキャラとの戦いは、ゲームセンターそのままです。シューティングゲームとして必要不可欠な、迫力、スピード感、派手さの3拍子そろっています。ハードの力を借りてゲームセンターそのままのプレイをコタツの中に入りながら、何度も何度もリセットできる。いい時代です。（マッキー）



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

MD 麻雀COP竜

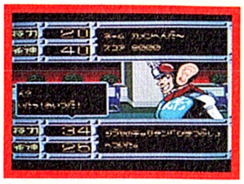
業務用「スケバン雀士・竜子」の移植版。ただしHシーンはなし。麻雀自体のシミュレーションに、AVG風の展開もユニークで楽しめる。



■セガ
■12月14日発売
■￥5500(税抜き)

●このゲームをやってみてよくわかったんだけど業務用の麻雀ゲームってのはやっぱり100円入れてやるからいいんだよね。Hシーンのない「スケバン雀士・竜子」の移植なんだけど、良く出来ているからこそ100円入れたほうが楽しいなあと感じてしまうのであります。要は一過性のゲームを家庭用に持ちこむこと自体がおかしいんだよね。もっと大胆に作り直してあれば……。（成沢大輔）

●Hなシーンがカットされているというだけでガッカリされている方もいらっしゃるとは思いますけど……。麻雀と麻雀の間を結ぶAVGシーンが楽しいので、麻雀プレイ後のお楽しみは、こちらの方で満足していただきたいと思います。本来の麻雀はESPパワーや、イカリパワーなど、ゲームの世界ならではの設定がうまく生かされていて、ゲームの麻雀が楽しめます。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD Herog Zwei（ヘルツォーク ツヴァイ）

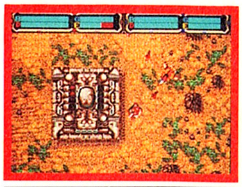
赤・青2軍に分かれ、敵の本拠地を破壊することを目的とする、リアルタイムSLG。感覚はアクションゲームに近い。左右2分割画面で敵の行動が見れる。



■セガ
■12月23日発売
■￥6800(税抜き)

●シミュレーション、ということになってるけどどちらかというとアクションゲームっぽい。シミュレーション疎い私でも楽しむことができた。ただ、どんな地形でプレイしても割と単調になってしまうのが難点。もう少しバラエティがあるといいんだけど、そうすると複雑になり過ぎるおそれが出る。でも、すごく色いろな可能性を秘めたゲームだと思えます。（成沢大輔）

●パソコン版とはかなり違っているのに驚きました。メガドライブというハードを考えてのアレンジでしょう。これには大賛成です。根底にあると思われる「リアルタイムの楽しさ」が、より前面に押し出されたのですから……。ただし、8方向にスクロールするのは解せません。とっつきにくいわけです。コンピュータが弱い原因もここにあると思われます。残念ですね。（手塚一郎）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB パチンコタイム

おなじみパチオくんが、8つのパチンコ屋を攻略してゴールを目指す。各店3台のパチンコ台を打ち止めにすればOK。台の種類は3種類。



■ココナッツジャパン
■12月10日発売
■￥3280(税込み)

●最近のパチンコ台は、いわゆるフィーバーものが主流で、一度ツボにはまると、出るわ出るわで2～3回フィーバーすれば打ち止まってしまう。このゲームで使われている台もこのフィーバー系のもので3パターン6種類の台がある。クギを見たり玉を打つ力かげんを変えたりと、かなり本物に近い快感を味あわせてくれる。ただチューリップがまったくないのがさみしい。（RYOII）

●先日久し振りにパチンコをやった。待ち合わせまでの30分ほどだったて、結果は300円がシングルCDに化けた程度の儲けだったが、少しでも得したというのは気分が良い。

このゲームではいくら勝っても『得』はしない。ライターの石ももらえない。あくまで楽しい時間つぶしができるだけだ。でもこれからのシーズン、渋滞ストレス解消にはもってこい。（ベニー松山）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB 魔界塔士SA・GA

24階からなる塔の、4つの世界を舞台に繰り広げられるゲームボーイ初の本格RPG。人間・エスパー・モンスターがそれぞれ別の成長システムをとっている。



■スクウェア
■12月15日発売
■￥3500(税込み)

●ウワサどおりというか、予想どおりというか、さすがあの“ファイナルファンタジーのスクウェア作品”。キャラクターごとに違う成長システムの採用、フィールドを広げないで高くしたアイデアなど、グラフィックに色のない分、ほかのところに手をくわえて楽しさを出している。ただFFのスクウェアらしく、設定すると殺した敵を攻撃しなければならないのはやっぱ変だ。（RYOII）

●鳴り物入りで登場してきたスクウェアのRPG。最初はキャラクターとMAPの大きさとのバランスに違和感があったけど、文字も読みやすいし、グラフィック的には○。人間、エスパー、モンスターがそれぞれ異なる成長システムを採っているので、いろいろなパーティで何度でもプレイしてみたい。しかもバッテリーバックアップ付きで3500円とは、定価的にも良心的ですね。（マッキー）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

発売まであと72日

発売日も決まり、あとはソフトの発売を待つばかり、というところまでこぎつけました。そこで今回は、ストーリーを軸にした総集編をお送りするのだ。武器屋・トルネコの最新情報もあるぞ。

ドラクエⅣの全体像に迫る!

あとは発売を待つばかり!だからここらで情報をまとめてみよう!!

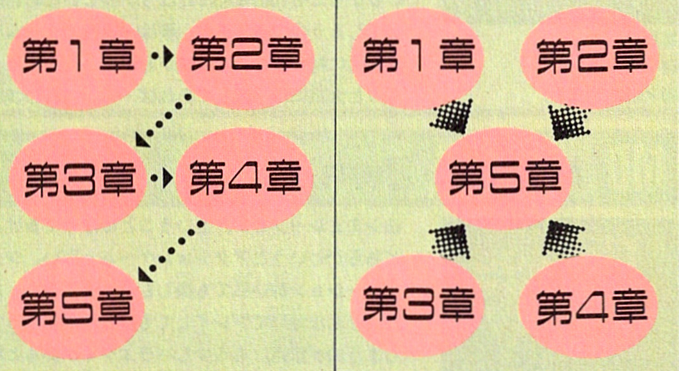
まず最初にゲーム全体の構造を知る

ドラクエⅣの全体像をつかむために、これまで断片的に発表されてきた情報を、ゲームの流れに沿って整理してみたいと思う。

ドラクエⅣは5つの章で構成されている。そして、各章のストーリーは独立しながらも、複雑にからみあって存在しているのだ。それだけに、細かい内容にふれる前に、まずはゲーム全体のつくりを知ることが大切になってくる。そこで、ドラクエⅣのストーリー構造を簡単に表したチャートを作ってみた。まだ実際にプレイしたわけではないので、あんまりハッキリとしたことはいえないが、今までの情報から考えて、ドラクエⅣの構造は右のようになっていると思われる。今までのゲームと違って、ゲームの流れとストーリーのつながりは、一致しないのだ。このことはしっかりと頭にいれておこう。

また、1章と2章は、ドラクエⅠとⅡの復習で、初心者でもムリなく楽しめるつくりになっているのだ。

ドラクエⅣのストーリー構造



ゲームの流れは一本道で、第1章から順番に進めていくことになる。ただ、各章にはエンディングがあり、次の章と直接的につながることはない。したがって、必ずしもゲームの流れ=時間の経過、とはならないのである。1章よりも2章のほうが、時間的に遅いとは限らないのだ。

直接的なつながりのなかった1章から4章までのストーリーが、各章の主人公と勇者が出会ったとき初めて、5章を中心につながることになる。1章から4章までは、別々の場所で同時進行している物語と考えれば、いいかもしれない。ボリューム的には、5章が半分を占めている。

ドラクエⅣワールドマップ

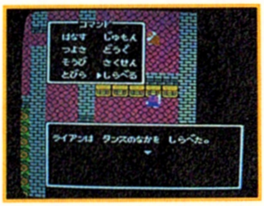


ドラクエⅣの世界と8種類のコマンド

広大なドラクエⅣの世界。全体の広さはⅢとほぼ同じくらいなんだけど、内容はとても濃くなっている。町や城、ダンジョンなんかの数が増えているうえに、そのひとつひとつに様々な趣向が凝らされているのだ。

各章の主人公たちは別々の場所から旅立つことになり、マップ上に書かれている城と村は、第1章に登場するものだ。そして、1章から5章まで、フィールドそのものは共通なんだけど、地形的に他の章のところにはいけないようになっているということだ。

また、今回は、基本コマンドも増えている。"とびら"と"さくせん"が加わり、全部で8種類になったのだ。パーティー内の誰かがカギをもっていれば、1回の操作でカギを開けられる"とびら"コマンド。第5章で仲間に命令を与えるための"さくせん"コマンド。この2つのコマンドによって、操作はより簡単になったといえるだろう。

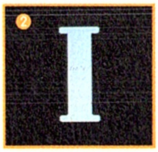


←"しらべる"コマンドで、ツボやタンスの中なども調べられるようになった

迫力あるオープニング

アニメーション効果をふんだんに使った劇的なオープニング。❶でスタッフの名前が浮かび上がったあと、❷〜❹のように、Ⅳの文字が飛んできて組み立てられていくのだ。











←お城の下に見える雲も、アニメーションで動いている

第一章　王宮の戦士たち

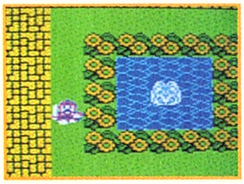
辺境の国バトランドでは、子供たちが行方不明になるという怪事件が続発していた。事態を重く見た国王は、王宮に仕える戦士たちを呼び集め、その事件の真相を解明するように命じたのだ。主人公のライアンも、国王の命を受けた戦士のひとりとして旅立つことになる。



←バトランド国王の命を受けるところから、第一章が始まるのだ



←旅立つライアン。第一章はあらゆる意味でシンプルなシナリオだ



←城の北西にあるイムルの村。冒険の途中で仲間になる人もいる

戦士・ライアン

その名が示すとおり、Ⅲでいう戦士に最も近いキャラクターだ。呪文がまったく使えないかわりに、強力な武器・防具のほとんどを装備できるのだ。武器を使った戦闘の専門家といえるね。

バトランド城下町の様子

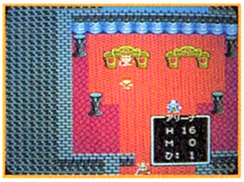
町の人々の動きがボリュームアップ。特徴のある動きや、状況によって変わるセリフなどで、ますます臨場感を盛り上げてくれるのだ。たとえばここバトランドの城下町では、規則正しく巡回する城の衛兵や、調べ物に忙しい宮廷学者がいたり、いたずら坊主と教師が追いかけっこをしていたりするぞ。



←戦士にあこがれているおじいさんが、町の中をグルグルとついてくる

第二章　おてんば姫の冒険

サントハイムの王女アリーナは、武術が大好きなおてんば姫。退屈なお城の暮らしにあきあきしていたある日、世界一強い武闘家を決める武術大会が開かれるという話を聞いて、王女はお城を抜け出したのだ。おともの ブライとクリフトを引き連れての大冒険だ。



←第2章のパーティーは、ある意味で最もバランスの取れた編成だ

神官・クリフト

典型的な僧侶系のキャラで、パーティー唯一の回復系呪文の使い手なのだ。そこそこの武器・防具が装備できるので、それなりの戦闘力も期待できる。



←クリフトの使う呪文はこれで全部。攻撃呪文はザキ系だけだ

王女・アリーナ

Ⅲでいうところの武闘家で、基本的には武器や防具の装備は苦手なのだ。ただし、武闘家専用の武器なら話は別。「てつのつめ」などを装備したときは、さらにその破壊力は増すことになるぞ。



←レベルが上がるほどに、会心の一撃を連発するようになるのだ

じいや・ブライ

Ⅲでいうところの魔法使い系のキャラで、ヒャド系の呪文を得意としている。さらに、メダパニやバイキルト、マホカンタなどの、魔法使いならではの特殊呪文も使いこなすのだ。

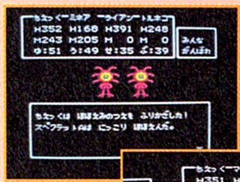


←ブライの使える呪文もこれだけ。Ⅲの魔法使いの約半分なのだ

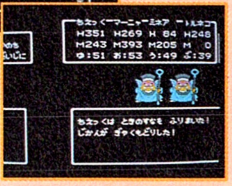
アイテムは127種類もあるぞ

●おなじみのアイテムもたくさんあるのだ

Ⅳに出てくるアイテムは全部で127種類。これはⅢとほぼ同じ数だ。初期のアイテムに関しては、「ひのきのぼう」や「たびびとのふく」など、ほとんどがⅢと同じ。ただ、後半になると、けっこう目新しいアイテムが、次から次へと出てくることになるぞ。



←モンスターを微笑ませて攻撃できなくするという、「微笑みの杖」



←「時の砂」を戦闘中に使うと、1ターン分の時間を逆回転させられる

100種類以上のモンスターが登場

●新しいタイプもいる

バラエティー豊かなモンスターの中には、気体や液体、複合モンスターなど、今までにないタイプもたくさん用意されているのだ。

ドラゴンライダー



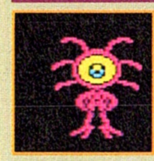
ドラゴンと、その上にまたがる戦士でつくられた複合モンスター。戦士とドラゴンは別々に攻撃する

マッドルーパー



見かけによらず凶暴なモンスターだ。大きな口でかみつかれると、かなりのダメージを受けるぞ

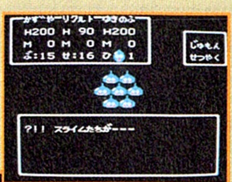
スペクテット



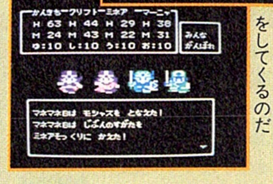
巨大な目玉が印象的なモンスター。発達した後ろ足から見て、素早いうえに力も強そうな感じがする

●攻撃パターンも様々

力をためて次のターンに集中したり、様子を見たり、戦闘中に瞑想したりと、モンスターの攻撃パターンも増えているぞ。



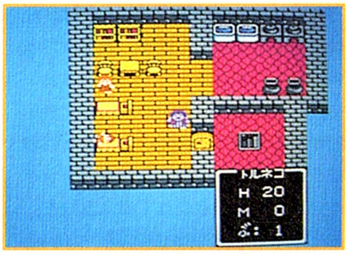
←8匹のスライムが合体して、キングスライムが誕生する



←マネマネは、モシャスで変身して攻撃をしてくるのだ

第三章 武器屋トルネコ

はるか北にある小さな町、レイクナバで武器屋を営むトルネコは、今はまだ人に使われる下働きの身であった。今朝もまた、弁当を片手に店へと出かけるトルネコの夢は、世界一の武器屋になること。それにはまず、自分の店を持つためにお金をためなくてはならないのだ。そんなある日、洞窟の中なんかには、見たこともないアイテムが眠っていると聞いて、トルネコはアイテム探しの旅へと出発した。



↑第3章はトルネコの家から始まるのだ。いつものように、奥さんに起こされたトルネコは、弁当片手に店へと向かうことになる

トルネコは遊び人のようなキャラだ

武器屋・トルネコ

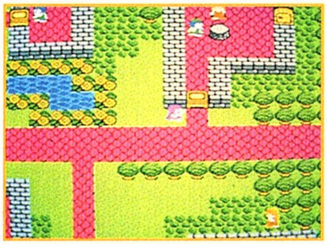
アイテムの鑑定ならトルネコにおまかせ

武器屋であるトルネコは、IIIの商人と同じようにアイテムを見定めることができるのだ。ただ、大きく違うところは、IIIの商人が、容量の関係であまりたいしたことを言ってくれなかったのに対して、トルネコはかなり詳しくアイテムを鑑定してくれるということ。

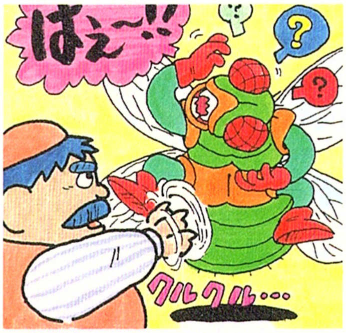
たとえば、「戦闘中に道具として使うと特別な効果がある」とか「1度使うとなくなってしまう」または「使ってもなくならず、何度でも使える」とか「これを装備していると、炎のダメージが少なくなる」、「装備できるのは、だれとだれ…」などなど、イロんなことを言ってくれるのだ。

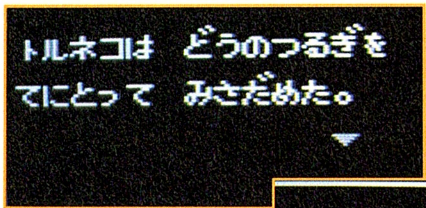
だから、未知のアイテムを手にいれたときには、まずトルネコに鑑定させるといいんじゃないかな。

トルネコは武器屋だけに、かなり強力な武器や防具を装備できるのだ。しかも、呪文が使えないかわりに、指を回して敵を混乱させたり、ビックリするような戦い方をしてくれる。戦闘で何をするかわからないという点では、遊び人のような存在とも言えるが、ためになることもけっこうやるのだ。

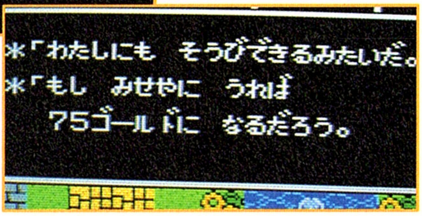


↑なんとトルネコは、町のお店で商売ができるらしい。見つけてきたアイテムを売って、お金もうけをするのだろうか？





←トルネコの大切な役割がアイテムの鑑定。「みる」コマンドを充実させることで、未知のアイテムでも使い方がわかるようになっている。これからはアイテムの使い道で悩むこともなくなるのだ



➡アイテムの効果や、装備できる人の判別、値段などがあっという間にわかる。たとえば、「銅の剣」だとこんな具合だ。初めて見るアイテムは、必ずトルネコに見定めてもらうことにしよう

旅の商人とはいったい何者？

世界のあちこちを渡り歩く謎の商人

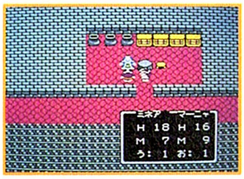
IVの世界のあちこちには、旅の商人が歩いている。彼らは、町を出てフィールド上で行商をしている商人たちなだ。旅の商人に出会うと戦闘モードのようになり、そこでアイテムの売り買いができる。これで、必要ないアイテムを持ってうろつくこともなくなるし、旅の途中で「やくそう」がきれても安心ってわけ。トルネコにとって心強い存在になることは、マチガイないぞ。



↑同じ商人ということもあってか、いざというときにはトルネコを助けにきてくれる…？

第四章 モンバーバラの姉妹

しっかり者の妹・占い師のミネアと、陽気な姉・踊り娘のマーニャは、父の仇を探し求めて旅を続けるジプシーの姉妹なのだ。世界でも名高い錬金術師の父親を殺したのは、いったい何者だろうか？ その真相を解明するために2人は旅を続けるのであった。



←第4章のオープニングが、全シナリオ中でいちばんビックリする

踊り娘・マーニャ

父の仇を求めて旅をする、ジプシーの美女。生まれつき陽気な性格だが、イロんな魔法を使いこなすことができるのだ。また、「鉄の扇」という専用武器も用意されている。

占い師・ミネア

今のところ、どんな力を秘めているのかはナゾのままだ。ただ、魔法が使えることと、占い師ならではの攻撃をすることだけはわかっている。



←ミネアだけが使える特殊な武器、「銀のタロット」。カードをめくると…



←本人にもわからないような不思議なことが起こる



←自分の命とひきかえに、死んでいる人全員を生き返らせることができるのだ

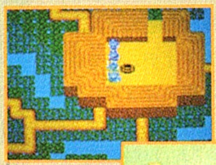
いたる所に見せ場が盛りだくさんなのだ

グラフィックに関しても、見せ場は随所に盛り込まれている。立体的になって奥行きが出ただけでなく、アニメーション効果をイロんな所で使ったり、背景が細かく描き込まれていたりするのだ。きっと他にも、盛りだくさんの見せ場があるのだろうけど、今はまだわからない。プレイしてのお楽しみと言ったところ。

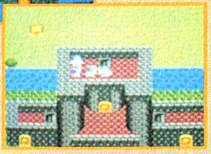




↑畑や台所があることで、ゲームの世界をよりリアルに感じることができる



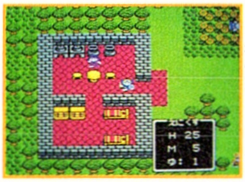
←巨大な木の内部が、ダンジョンになっていたりするのだ



←2階建て、3階建ての建物のグラフィックも立体的

第五章　導かれし者たち

勇者はこの章で初めて登場する。そして、巨大なる悪を倒すために、他の導かれし者たちを探して旅をすることになるのだ。導かれし者たちとは、ここまでの各章に登場した主人公たちのことだ。8人の仲間が勢ぞろいしたとき、本当の戦いが始まる。



←勇者はここから旅立っていくのだ。はたして勇者の家だろうか？

勇者

ドラクエⅣの本編とも言える第5章の主人公は、モチロン勇者だ。ほとんどの武器や防具が装備できるだけでなく、様々な呪文を使いこなすこともできるのだ。

さらに今回は、ちゃんと女の勇者もいて、男と女のどちらかを選んでプレイできるようになっている。そんなに多くはないけれど、男と女ではメッセージの違うところもあるというからウレシイかぎり。



←全員の力を合わせて使う、デイン系の最強呪文ミナデイン



→ほとんどのモンスターを必ず眠らせることができる



←敵の呪文どころか、味方の呪文までも無力化するマホステ

大パーティーを実現した馬車システム

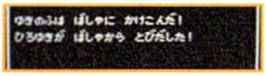
第5章では、パーティーが最高で10人もの大人数になるので、馬車を駆って旅をすることになる。通常は4人のキャラが馬車の外に出て行動し、残りのキャラは馬車の中で待機するようになっている。ただ、必ずしも4人というわけではなく、最低ひとりでも外に出ていればＯＫなのだ。

また、"いれかえをする"というコマンドによって、移動中に限らず戦闘中でも、馬車の中と外のキャラを入れ替えることができる。戦闘中のキャラが死んでしまった場合は、自動的に入れ替わるようになっているぞ。



→馬車で入れないところは、4人だけ選んで突入する





←仲間の入れ替えはターンごとに行える。だから全員のキャラを交代で戦わせることができる

各ストーリーと主人公キャラの関わり

●全員が主役なのだ

Ⅱでは、パーティーを組んだといっても、仲間が加わったという感覚で、あくまでも主役は勇者であった。また、Ⅲでは、最初からパーティーを組んだためか、主役はパーティーだった。今回は、ひとりひとりのキャラが、それぞれ各章の主役をつとめることで、パーティーを組んだ後でも全員が主役という意識が強いのだ。



↑Ⅰ章から4章までは、各キャラクターが主人公となるエピソードのような存在なのだ。本編はあくまでも5章ってわけね

船と気球で冒険

広大な世界を旅する場合、乗りものは決して欠かせないアイテムだ。世界中を旅する第5章になると、冒険の手助けをしてくれる3種類の乗りものが登場することになっているぞ。先ほど紹介した馬車を始めとして、海を渡るための船や、空を飛ぶ気球が用意されているのだ。また、詳しいことはわからないのだが、これらの乗りものには、それぞれ、手に入れるためのイベントが用意されてるらしい。



←船の中が探検できるようになっていたり、船でしか行けない町がある



→気球はドラクエ初登場。馬車ごと乗りこめるのだ

仲間たちは人工知能AIで戦うぞ

第5章にかぎり、主人公以外の仲間たちは、人工知能ＡＩによって独自に判断して戦闘を行うのだ。そして、その時に仲間たちがあまり勝手に行動をとらないように、プレイヤーの意思を伝達する手段として作戦コマンドがある。仲間たちは与えられた作戦にしたがったうえで、各々の個性を生かした戦い方をするってわけなのだ。

ＡＩによって意思をもったキャラクターたちと行動することで、本当に仲間たちと冒険している気分が味わえるんだよね。



←作戦コマンドでは、6種類の作戦の中から選ぶことができる

★みんながんばれ
仲間たちは自分の得意な攻撃を仕掛け、最も効率のいい戦い方をする。

★じゅもんをせつやく
どうしても必要なとき以外は、できるだけ呪文を使わずに戦闘を行う。

★ガンガンいこうぜ
仲間たちの持つ最大級の攻撃を加え、早く短いターンで戦闘を終わらせる。

★いのちをだいじに
敵を倒すことよりも、生き残ることを第一に考えて行動するのだ。

★いろいろやろうぜ
今まであまり使ったことのない呪文やアイテムを、積極的に使う作戦。

★じゅもんをつかうな
どんな状況でも、仲間たちが呪文を使うことを、いっさい禁止するのだ。

「小さなメダル」探し

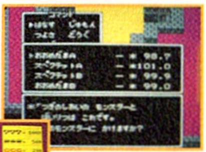
世界中のいたるところに隠されている「小さなメダル」。このアイテムは、物を探す楽しみのためだけに用意されている。別に、クリアのために必要ってわけではないのだ。



←どこかにいる王様が、メダルの枚数に応じて様々なアイテムと交換してくれる

本格的なカジノ登場

ポーカーにスロットマシーン、それに格闘場という、3種類の遊びが楽しめる本格的なカジノが登場するのだ。ここではゴールドは使えず、キャッシャーで買ったコインでプレイすることになる。あくまで本格派なのだ。



→50コインまでかけられる格闘場



←独自の個性をもった5台の機種で遊ぶことができるスロットマシーン



←もうけたコインは、どこにも売ってないアイテムと交換できる



←ポーカーは、役によって配当が決まる。さらにその配当を元にして、ダブルアップにも挑戦できるのだ

Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

勇者やその仲間が勝手にしゃべるのはアニメでもゲームでも楽しいかな？

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

アニメ化バンザイ

私は、アニメになると聞いたとき、へぇ～っと思った。でも、なんで半数の人たちは「イメージが壊れる」なんて怒ってんでしょうね。私にはわかりません。なぜって、アニメ→ゲームの時は怒ったのを見たことないから。ゲーム→アニメだっていいと思う。

ウィズに小説、マンガの世界があるように、ドラクエだって何百、何千の世界があっていいと思う。私たちは、制作者の世界をのぞいただけであり、自分の世界を踏みにじったのではない。「ああ、ほかの人はこんな風に考えてるんだなあ」くらいにとって欲しいな。

No.0095　千葉県・つくだに

桃伝ファンも兼ねてる人はいるかな。アニメを見てどう思った？

アニメ化するのね…

これからはアニメ誌にばんばん「アニメ版ドラクエ」のファンレターが載るワケですね。まんがにもいえることだけど、アニメ化すると今まで興味なかった人たちが急に騒ぎだしてしまう。私もふくめて、好きなものに対しては独占欲のツヨイ人が多いから、そうゆうことでファミコン仲間だけのもの、みたいな楽しみがくずれちゃう。すっごく勝手だけど…。ゼッタイこう思ってる人、いると思う。素直にアニメ化を喜べないなんてわがまま？

No.0269　千葉県・むてきのん

「イメージが壊れる」っていう人も心の底ではこう思ってるかもね。

流羅さんへ

その1

私も流羅さんに賛成です。勇者も含めた仲間がしゃべってくれるとすごくうれしい。なんか仲間に親しみがもてちゃうんですよね。堀井さんはどうしてお話しさせたくないんでしょうか？

No.0246　愛知県・ＬＡＲＭＩＡ

その2

たしかに仲間のキャラが声をかけてくれるのは楽しいかもしれない。でも、そうなると仲間のキャラに対するイメージが、ある程度固定してしまうような気がする。Ⅳではキャラの性格が明確になっているとはいえ、やはりプレイヤー自身のイマジネーションによるところも多分にあると思う。だから、戦闘中などに仲間が声をかけてくると、そのイマジネーションの幅が狭まってしまうのではないかと思う。

No.0270　岐阜県・ＦＲＡＳＴ

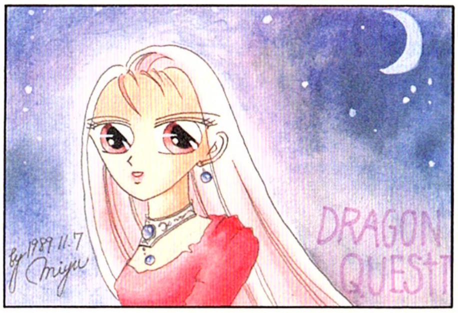
ＬＡＲＭＩＡさん、堀井さんはどうもそんなつもりらしいよ。

井下さんに賛成

私も味方に不利なパルプンテがあってもいいと思う。Ⅲでは不利でもラリホー強力版とかメダパニ強力版くらいだし…。どーせなら「ブライはパルプンテをとなえた！　ゆうしゃはくだけちった！　アリーナは…」なんてのもあってい一と思うけどな。

No.0189　京都府・めらぞーま

それでブライだけ生き残って、経験値をひとりじめしたりして!?



◀No.0064 新潟県・美夕



◀No.0272 新潟県・F・ヨシオ



◀No.0271 北海道・鈴木ルミ

◆ドラクエⅣマスターズクラブも単行本◆

あちこちの方面から要望が強かった、『ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ』の単行本。なんとプロジェクトが進行中なのだ。掲載されたハガキだけじゃ足りないから没ハガキも復活の可能性大!!

それでも、没ハガキだけじゃ片手落ちだと思わないかい？　そこで、みんなにヘルプをお願いしたいんだ。いままで以上に強力なハガキが欲しい。投稿しようか迷っている人は、この載るチャンスにゼヒ投稿してみよう。でも、漠然と「投稿しろ」といわれても困ってしまうよね。今までのマスターズクラブを見れば、どんなことを投稿すればいいのかがわかると思うけど、とりあえずはこんなテーマをきめてみたぞ。

①『ドラゴンクエスト』のタイトル
ロトと関係なくなったⅥは、『ドラゴンクエスト』のタイトルを使っていいものなのか。

②ＡＩについて
仲間を勝手に動かしてしまうＡＩは是か非か。ＡＩについての疑問など。

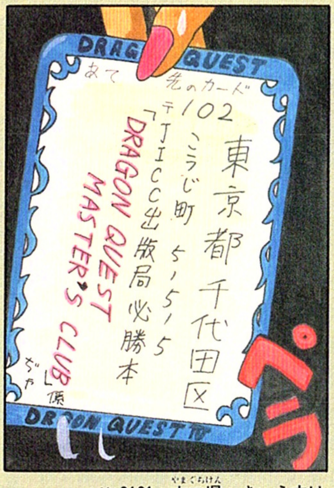
③モンスターについて
Ⅲで増えた動物型モンスター。その理由や感想。または人気モンスタースライムへの意見、希望、予想など。

④イベントについて
イベントの希望、予想。また、最近話題のカジノなど、ストーリーに関係ないイベントについて。

⑤キャラクターについて
勇者の性別がわかれたことについての感想や理由。正体不明のジプシー姉妹の予想。おじさんキャラクターへの応援。パフパフ娘の予想など。

⑥メディアミックスについて
ドラクエのアニメ化やまんが化についての意見。アニメなどを見た感想。その他のドラクエ製品について。

もちろん、テーマにそってないハガキも、今まで通り募集中。ドラクエに関することならなんでもアリだ。単行本には友の会はモチロン、誌上ＲＰＧも登場するのでお楽しみに。



▲No.0161　山口県・きゃうすけ

前号で予告した、「会員一覧名簿」は次号に掲載します。待っててね!!

悪魔城伝説

■コナミ■12月22日発売■￥6500（税抜き）



漆黒の闇に聳え立つ、
凶凶しき悪魔城……
シモンの時代を遡ること百余年、
戦いはここから始まるのだ

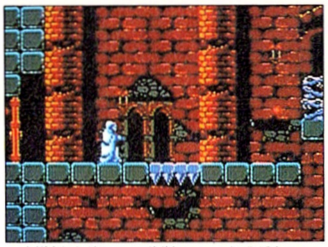
教皇は、ついにベルモント家にワラキア討伐を託したのだ

――15世紀ヨーロッパ……。

中世の暗黒の世に、恐るべき人物が存在した。彼の名は、ヴラド＝ツェペシュ公、またの名をドラキュラという。

ヴラド＝ドラキュラ公は、領地であるトランシルバニアの外れワラキア地方で、禁忌とされていた術を使い、暗黒邪神崇拝を復活させた。ドラキュラ公は邪神の力を借り、魔界から次々と魔物を召喚し、ワラキア全土を暗黒と殺戮の焦土に変えていった。

そして、己の領地を思いのままになぶり尽くした彼は、その魔手を次第にヨーロッパ全土に広げようと企てたのだった。事態を重く見た東方正教会は、直ちに屈強の軍隊を派遣したが、誰一人としてワラキアから生還した者はなかった。

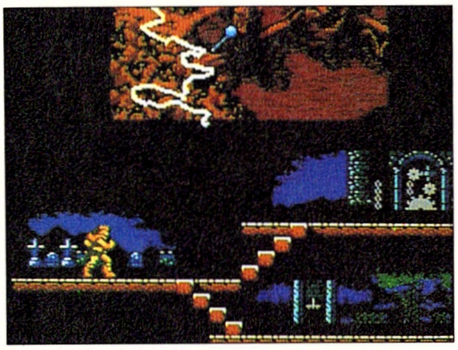


↑東方正教会から派遣された修行僧サイファ。彼はどこに捕らわれているのか

成す術を失った教皇は、最後の手段として、裏の世界に生きる者や、禁術を身に付けた物、そしてヴァンパイアハンター達にワラキア討伐を依頼した。

最初に教皇より命を受けたのは、東方正教会修道院で、修道僧として修行を積んだ僧侶、サイファ・ヴェルナンデスであった。

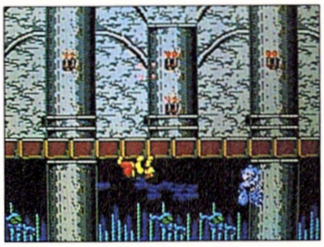
時同じくして、ワラキア国内でも秘かにドラキュラ公に対し反発する者が既に活動を起こしていた。だが、所詮人間の力では太刀打ちできる筈もなく、ある者は八つ裂きにされ、またある者は串刺しにされ、そして化け物に姿を変えられてしまった。ワラキアきっての身軽な男、グラント・ダイナスティも、その１人であった。



←今作品でフィーチャーされた、分かれ道。途中で上下の２通りのルートがあり、どちらかを選択するのだ！

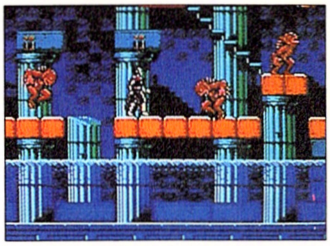
１度邪悪に染まった者は留めを知らず、ドラキュラ公は自分の息子にまでも、悪魔との契約に従わせようと強制したのである。

しかし、息子は人間としての心を失ってはおらず、悪魔に魂を売り払った実父に反発した。自分の身体を魔物化されるに至り、ついに父親に対し憎しみを抱くようになったのだ。



↑ワラキアの若者、グラント・ダイナスティ。とても身が軽い男だ

彼アドリアン・ファーレンハイツ・ツェペシュは、戦いを決意した。アルカードと名を改め、父ドラキュラを滅ぼすために、同じ志を持つ仲間を捜し求めたのである。



↑ドラキュラ公の実子でありながら、正義の炎を燃やすアルカード

やがて教皇は苦境に立たされた。ワラキアに乗り込んだサイファが、期限を過ぎても戻らなかったのだ。

これで教皇はついに決心し、真正ヴァンパイアハンターであるベルモント家に、ワラキア討伐を託すことにした。

ベルモント家は、そのあまりにも強靭な精神力と、底知れぬ能力を持つために、民間人からはヴァンパイア同様に恐れられていた。それゆえ、俗世間から遠く離れてひっそりと暮らす、半ば伝説と化した一族であった。

四方八方に手を尽くし、教皇はついにベルモント家の血を引く人物に接近できた。未だ髪を切らぬ若者、ラルフ・C・ベルモント……。

シモン・ベルモントの時代を遡ること百余年、ドラキュラと人間の戦いは、ここから始まったのであった……。

CHARACTER

新たに設定された3人のパートナー

今作品には、３本の道筋が設けられている。１つのルートに１人ずつ、仲間になるパートナーが待っているのだ。仲間になるかどうかは自由に選択でき、しかも各パートナー個別に設定されたステージ構成になっているので、一度クリアしたら次は違う人物と組んでプレイできる。楽しみは３度ある。

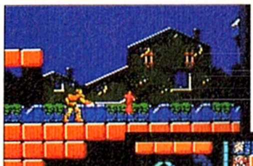
ラルフ・C・ベルモント



↑『悪魔城ドラキュラ』で活躍したシモン・ベルモントは、ラルフの子孫なのだ

主人公ラルフのアクションや攻撃方法は、前作までと同様、ジャンプ・しゃがみと、華麗なムチ捌きだ。システムも同様に、タイム制・ダメージ制を採用している。

また、セレクトで入れ換われるパートナーとコンビを組んだ場合は、ライフゲージやハートの数は共有する。



←これが、代々受け継がれるベルモント家の華麗なムチ捌きだ



←階段の昇降は、✚を確実に入れないと、下へ落ちてしまうぞ



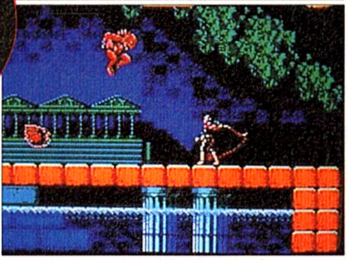
←素早い動きのある敵は、しゃがんでやり過ごす手段もある



←ジャンプは、アイテムを取ったり、敵の攻撃をよけるときに

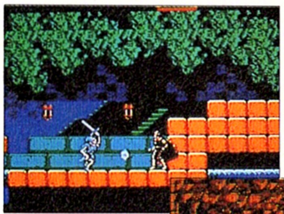
アルロード



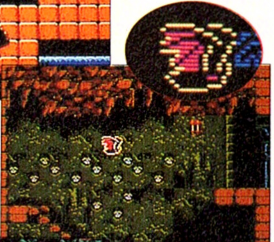


←最も紳士的な様相の彼は、心強い仲間になるだろう

父親の悪事に耐えかね、邪悪な企てを打ち破るために、強い仲間を捜し求めている。一度はラルフのいく手を阻むが、戦って力を示せば、ラルフの強力なパートナーになってくれるはずだ。



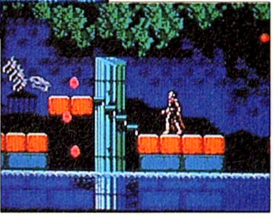
←基本攻撃は、ショット弾だ。遠隔攻撃ができる



→足場のない場所は、✚の下でコウモリに変身できる。♥の数分、飛べるのだ



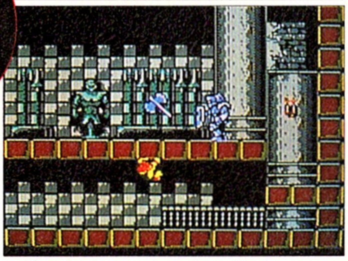
←変身状態だと、攻撃ができない。しかもダメージを受けると落ちてしまう



→ショット弾が３段階パワーアップすると、３方向攻撃になる。これは強力だ

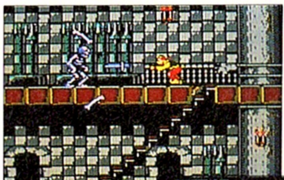
グラント・タナスティ



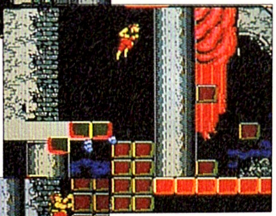


←ワラキアきっての身軽な男、それがグラントだ！

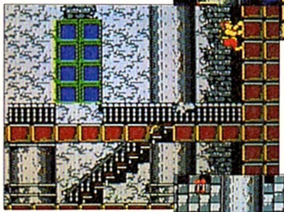
ドラキュラ公の魔力によって魔物に姿に変えられているが、倒されると魔力が解け、ワラキア討伐の仲間になってくれる。小柄で動きが速く、身体のバネが抜群。身軽な身体を駆使した様々な技を持つ。



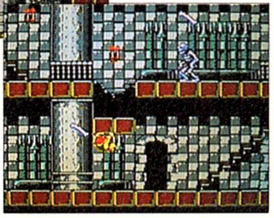
←基本攻撃はナイフだが、オノを使わせれば右に出るものはいないほど



→ジャンプ力にも優れている。他の者にはとどかない高さまで跳躍できるのだ



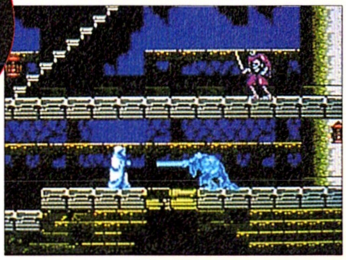
←壁や足場にしがみつくという離れ業までも、見事にこなしてみせる



→しがみついたときは、✚を慎重に回してやれば、周囲を１周することもできる

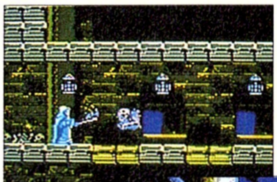
サイファ・ヴェルナンデス





←端正な顔立ちのサイファ。中世の修行僧である

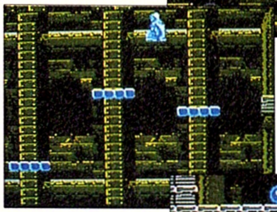
彼サイファも、ラルフと同じ志を持つ、ヴァンパイアハンターだ。東方正教会では、一時は死亡説も流れていたのだが、その実は、なんと森の魔物に捕らえられているらしいのだ！



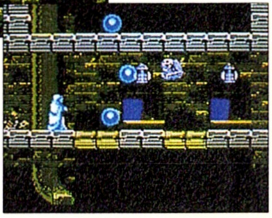
←基本攻撃は、聖なる杖だ。だが有効範囲が極端に短いので、細心の注意が必要



→このバイブル型のアイテムを取ると、様々な特殊攻撃ができるようになる



←移動スピードやジャンプ力は、ライフと全く同じ能力が備わっているのだ

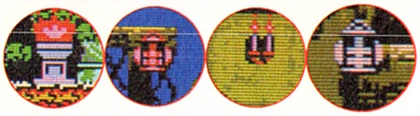


→特殊攻撃は、ライトニングボルトがかなり有効だ。うまく活用していこう

ITEMS

数々のアイテムの効果を覚えよう!

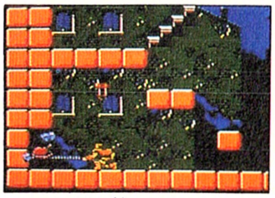
ローソクやランプを壊すと出現するアイテム類も、やはり前作のものを踏襲しているようだ。ただし、ラルフとパートナー達には、それぞれ専用あるいは共通のアイテムがある。プレイに掛かる前に、チェックしておこう。



➡アイテム類は、ここに示す4種の装飾品を破壊すると出現するのだ



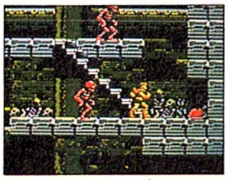
⬆敵を倒したあとにも、ときどきアイテムが出現するのだ



⬆ブロックの中にも、アイテムが隠れていることがある

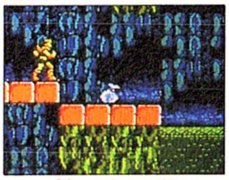
有効アイテム

最も基本になる重要なアイテム類だ。特に♥は、特殊攻撃を実行するためのエネルギーとなるため、より多くのストックをしておかなければならない。これらのアイテムは、2連射・3連射以外は全員に効果がある。



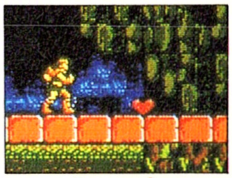
にく

体力回復ができる。ただし、これはブロックの中に隠れているのだ



ボーナス袋

スコアがアップする。袋によって、何段階かに得点が異なっている



ハート

小さいハートは1個分、大きいハートは5個分のストックになる



2連

攻撃アイテムを2連射できる。これは、ブロックの中に隠れている場合もある



3連

攻撃アイテムを3連射できる。これも、いわゆる隠れアイテムなのだ



1UP

プレイヤーの残り人数が1人増える。かなり出しにくい位置に設定されている

攻撃アイテム

ラルフ、サイファ、グラントが持つことができる。常に1種類だけしかストックできず、新たな種類を取ると、現在持っていたものは消えて入れ替わる。スペシャルアイテムの懐中時計だけは、これらと同様にアイテム窓に表示される。

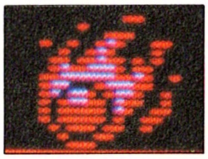
ムチ



ラルフのムチは、3段階にパワーアップする。右のムチマークを取ることにより、皮のムチから➡鎖のムチ(短)➡鎖のムチ(長)と強力になり、有効距離も長くなる。

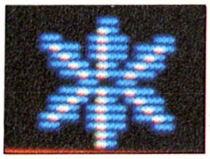
サイファのアイテム

これはサイファ専用の攻撃アイテムである。バイブル型のアイテムを取ることにより、以下3種のどれかが使えるのだ。



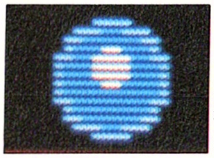
炎

⬅真横に火炎放射ができる。強力だが、射程距離は短い



冷気

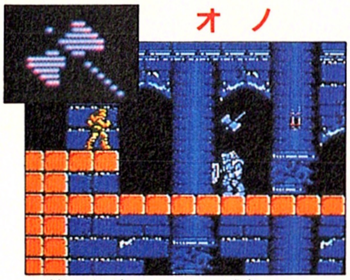
⬅放射状に冷気を放ち、敵を一定時間凍らせる



ライトニングボルト

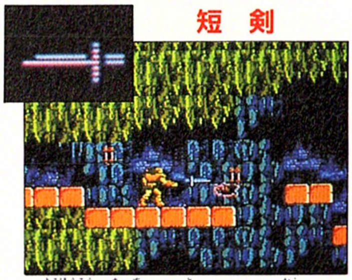
⬅3方向に光りの玉を放つ。誘導弾のように敵に向かって飛ぶ

オノ



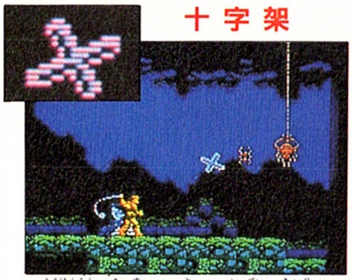
⬆放射状に飛んでいく。威力はかなりのもの。狙いをつけにくいのが最大の欠点

短剣



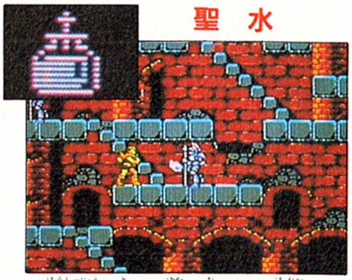
⬆横方向に真直ぐに飛んでいく。狙いがつけやすくスピードもあるが、威力が弱い

十字架



⬆横方向に真直ぐに飛び、一定の距離までいくと、ブーメランのように戻ってくる

聖水



⬆放射状に飛び、床に落ちると破裂して一瞬燃え上がる。その炎も有効である

SPECIALアイテム

他のアイテムグループと同様に、ローソクやランプを壊すと出現する。これらは、全員に有効なアイテムだ。懐中時計以外はアイテム窓にストックされることはないので、発見したら悩むことなく利用することだ。多少は、戦いがラクになるだろう。

懐中時計



⬆画面内にいる敵の動きを、わずか3秒間だが、止めることができるのだ

透明薬



⬆透明(白くフラッシングする)になり、一定時間、無敵状態になれる

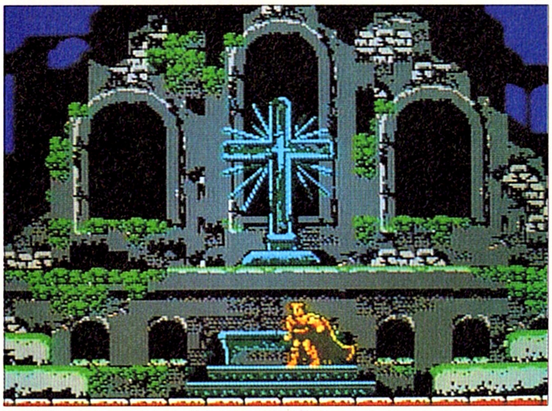
ロザリオ



⬆その画面内に存在するすべての敵を、一瞬にして消し去ることができるのだ

以上で、キャラとアイテムの一通りの紹介は終わりだ。さて、次はいよいよ肝心なゲームの中身を紹介していこう。発売まではまだ少し時間があるので、さほど具体的な紹介ができないのが残念だが、代わりに簡単なマップの構成の雰囲気と、ハイライトシーンを盛り込んでみたぞ!

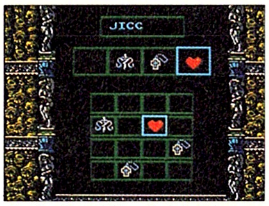
HIGHLIGHT



↑雷鳴とともにラルフが現れ出る。本編のオープニングシーン



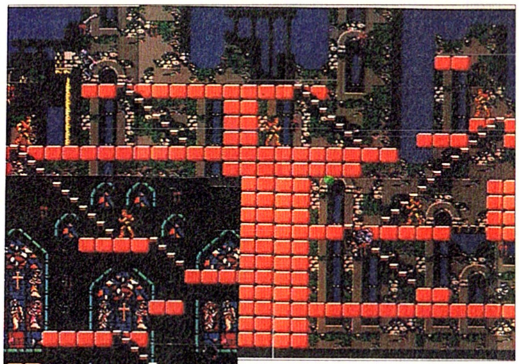
↑名前を登録して、ゲームスタート。8文字まで入力できる

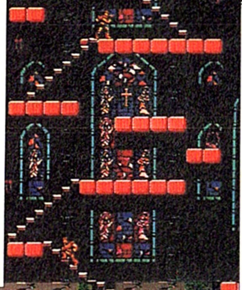


↑パスワードは、このようにマークを使ってシンプルになっている

ついに戦いの時は来た! 悪魔城にいざ突入するのだ

2作目よりも1作目に近いゲーム構成なのだ





スタート▶



MAP構成は…

今作品の最大の特徴は、セクションごとに分かれ道が設けられたことだ。マップのつながり方自体は、基本的には1作目と同様のイメージ。ただし、上下をつなげている階段は、意図的に背景に溶け込むように、紛らわしく描かれている場所もあり、焦ると進み方が分からなくなることがあるかもしれないぞ。



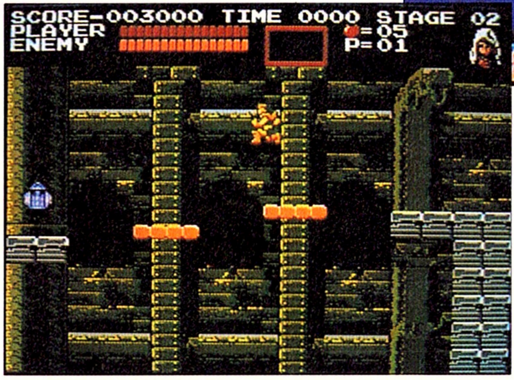
←時計台と呼ばれるシーンでは、回転する歯車に乗ることができる。回転に動きを合わせて、足場として利用できるのだ

↓足場が動いている。しかも、ラルフのジャンプ力ではギリギリの高さに設定されている。タイミングがかなり難しい





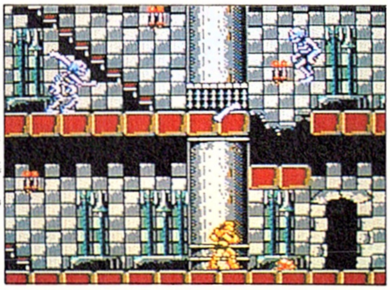
↑闇の中を、何千何万もの蛍が飛んでいるかのような、神秘的なグラフィック。空には雷鳴が響き渡り、異様な雰囲気が漂っている……





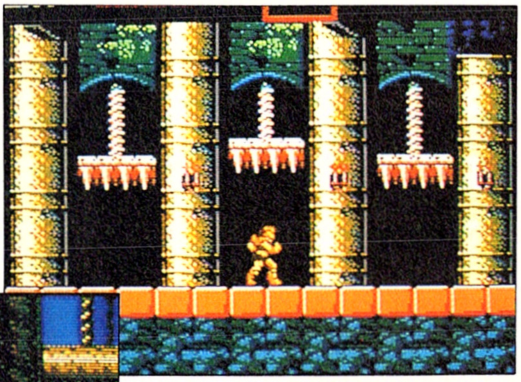
↑この足場は、乗ったとたんにボロボロと崩れていく。アイテムや敵などかまわず、素早く走り抜けよう

←ここは、地面が底なし沼になっていて、うっかりすると沈んでアウトになってしまうのだ

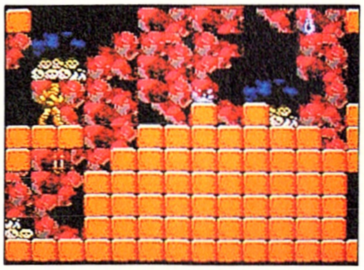


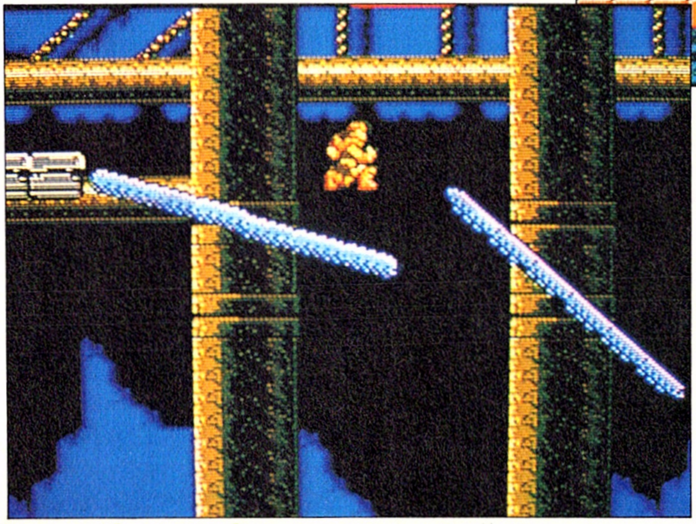
➡足場が上から下へ流れ落ちているので、ジャンプが難しい。慌てずに一回一回慎重にジャンプしよう

⬇青いバー状の足場は、シーソーのように、左側に乗ると右側が上がる。バランスをとりながら移動しよう



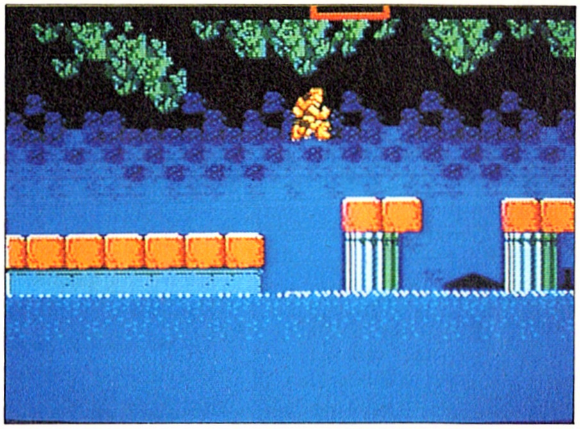
⬇ここは、上下２段構造になっている。下側は、このように最初は岩が邪魔して通れないのだが、落ちてくる水滴によって侵食され、やがて通れるようになる





⬆このトゲの山は上下に動いていて、少し触れただけでも大ダメージをくらう。間合いを計りながら、一気に走り抜けるのだ

➡なんと、画面下部から水が溢れてくるのだ。モタついていると、足場がなくなってアウト。どんどん先へ進んでいこう

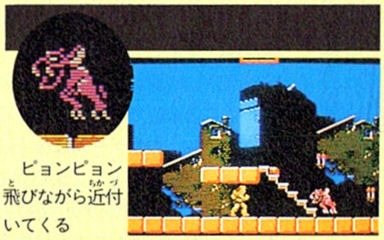


敵キャラ

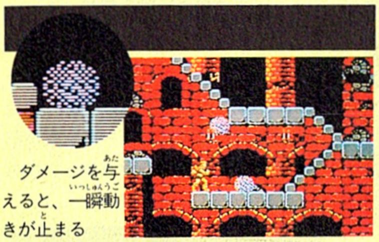
敵キャラは、前半部分で出てくるものに関しては、以前にあったものをそのまま流用しているが、後半になると今作品オリジナルのものがかなり出現する。動きも特徴のあるものが多い。



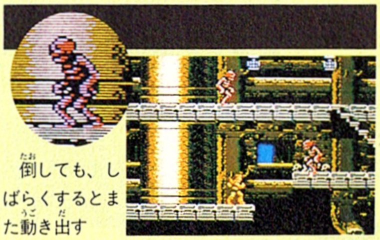
オノを投げつけてくる。ちょっとカタい



ピョンピョン飛びながら近付いてくる



ダメージを与えると、一瞬動きが止まる



倒しても、しばらくするとまた動き出す



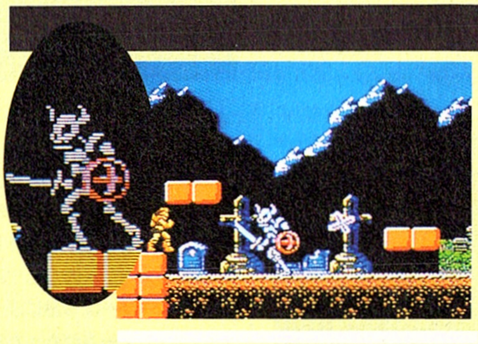
水の中から飛び出し、口から炎の玉を吐く



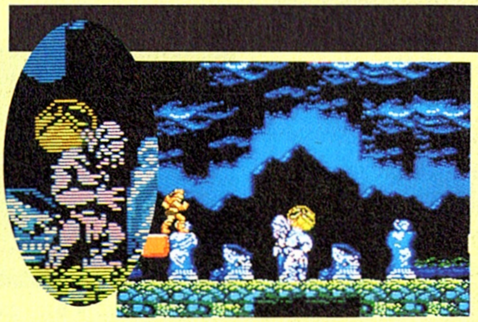
動きが不規則なので、注意が必要

BOSS セクションの最後に現れ出る手強い敵！

分かれ道で区切られるブロックセクション。その最後には、必ずボスキャラが待ち構えている。ボスを倒すと、赤い球が出現し、ステージクリアとなる。残りタイムが得点に換算され、ライフが回復する。



⬅一番最初に出合うボス。動きは遅い。離れた場所から、オノや短剣などの飛び道具を使えば、かなりラクに倒せるのだ



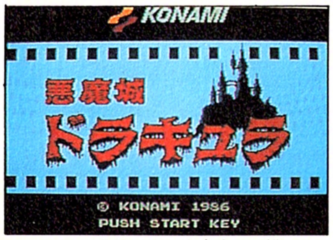
⬅一見、動きが鈍そうに見えるが、意表をついて急に近付き、大きなハンマーを振りかざしてくる。弱点は頭部だ



ドラキュラの軌跡

「悪魔城伝説」のルーツ、ドラキュラシリーズの記録

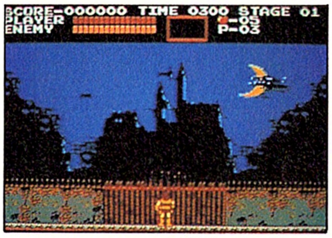
衝撃のデビューを飾った1作目



↑タイトル画面にも、不気味さが漂っていた。実にホラーチックだ　（1作目）

時の経つのは早いもので、シリーズ第1作目の『悪魔城ドラキュラ』のデビューは、もう3年も前になる。

3年前、'86の9月といえば、任天堂がディスクゲームを市場に出した直後の、ディスク黄金期だった。それまでも、数々のヒットゲームを出し続けていたコナミだったが、ディスク参入は他社(といっても数は少なかったが)よりも一歩遅れて、ファンは心なしかヤ

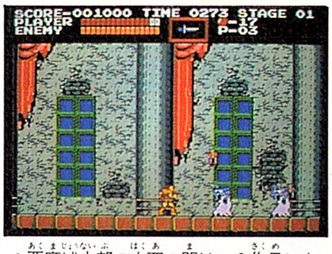


↑オープニングは、悪魔城の入り口にシモンがたどり着いたところ　（1作目）

キモキしたものだ。

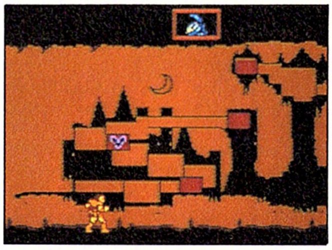
しかし、コナミは決して期待を裏切らなかった。記念すべきディスクゲーム第1弾は、それまでで既に常識化されていた報道活動を一切シャットアウトして、水面下で極秘に着々と開発が進められていたのだ。そして、衝撃のデビューに至ったのである。

当時は、まだ現在のようにROM容量が多くなかったため、ディスクゲームは、グラフィックの面でもユーザーを感動させるに十分な実力を発揮していた。コストパフォーマンスの勝利である。しかし、そんな現状の中でも、特にコナミのディスク『悪魔城ドラキュラ』は、驚異の完成度を誇ったのであった。



↑悪魔城内部の白亜の間は、3作目にももちろん登場する　（1作目）

印象に残るのは、やはりグラフィックの充実だ。リアルさを追求した背景、グロテスクな敵キャラ、そして動き。独特なイメージを醸し出すBGMにしても、ユーザーは感激に浸った。とにかく、このゲームがたった2980円で手に入ったわけである。



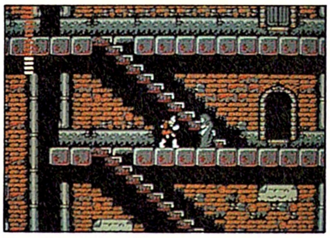
↑ステージクリアすると、このようなマップ画が出るのだ　（1作目）

より充実した内容へと発展



↑血がしたたるタイトル画面で、さらに不気味さが増したようだ　（2作目）

内容面でも、コナミの技術力を知らしめる驚異的な出来栄えだった。6ラウンド、全18ステージにも及ぶゲーム構成は、コンセプトである中世の雰囲気を確実に表現し、トラップも実にうまく盛り込まれていた。3年が経過した現在でも、このゲームは全く遜色なく「良いゲーム」として通用するだろう。現に、我が編集部の忍者根本くんも、今なおプレイするごとに快感を得



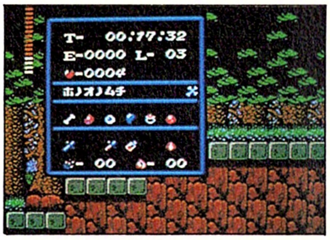
↑スタートは、街のシーンだった。RPG風の会話が楽しめた。　（2作目）

ているという。

そして1年後の'87年8月28日、待望のシリーズ第2弾『ドラキュラII～呪いの封印』が発売された。

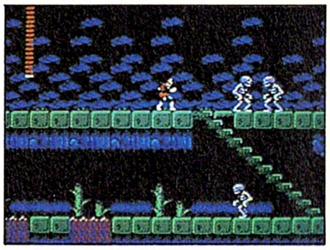
前作との違いは、前作が完全なアクションゲームに徹していたのに対し、RPG的な要素をふんだんに盛り込んでいたことだった。当時は『ドラゴンクエスト』に代表されるRPGブームの全盛期だったこともあって、こういったアクションRPGのスタイルが流行っていたのだ。ちょっとした謎解きや会話によって、アクションゲーム以上の感情移入を狙っていたのだ。

基本動作は変わらないものの、ムチの長さも4段階にバージョンアップされ、随所に内容充実を感じさせた。



↑ステイタス表示もあり、戦略を考えながらプレイできた　（2作目）

あれから2年の沈黙を経て、今ついにシリーズ最新作『悪魔城伝説』が発売されようとしている。ディスクから3MROMへと大きく器を変え、容量もケタ違いになった。ゲーム構成が第1作目と同様の純粋なアクションなのも、どことなく挑戦的なのだ……。



↑昼と夜があり、戦慄の夜には敵が強くなるという設定だ　（2作目）

スウィートホーム

死ぬと



■星野和夫　45才

密かに秋子へ想いを寄せる、TV局の名プロデューサー。エミの優しい父親でもあるが、死ぬと胴がちぎれる。

死ぬと



■早川秋子　35才

キリッとした眼差しが印象的な女性ディレクター。身体を張って悪霊に立ち向かうが、死ぬと壁にのめり込む。

死ぬと



■アスカ　28才

フレスコ画の専門家として、番組のレポーターを務める。神がかり的な美女だが、死ぬと壁にめり込む。



死ぬと



■田口亮　28才

アスカを愛する天真爛漫なカメラマン。性格は明るく、口が達者で力持ちだが、死ぬと胴がちぎれる。

死ぬと



■星野エミ　17才

和夫の娘。秋子と父を結びつけようとしている。夏休みを利用して父についてきたが、死ぬと壁にめり込む。

呪いの館にいかいかと響く
地獄へ誘う死の子守り唄!!

■カプコン　■12月15日発売予定

■¥6500(税抜き)　■カセット

映画『スウィートホーム』がゲームになった！　生易しいゲームが多い近頃。これは真正面から恐怖、惨劇、人の死といったテーマに挑んだ問題作だ。原作の持つ怖さ（＝面白さ）を残しながら、ゲームとしての楽しさをも追求。これまでに数多くあったキャラクターゲームとは、明らかに異なる作品だ。さあ、今こそ怖がれ！　震え上がれ！



映画とGAMEの正しい関係

真の恐怖(＝面白さ)がここにある
スウィートホーム



映画をゲーム化する際に起こる誤解

ヒットした映画がゲームになる。これはもう当然のことであります。例えば小説だって売れれば映画になるし、漫画が売れればアニメーションになる。

ヒットすればするほど“作品”というのは、他のメディアに展開していくものなんですね。だからスウィートホームはファミコンになりました。

さて、映画をファミコン化したものは過去にもいくつかありました。それらをプレイした皆さん、面白かったですか？ 映画を見たときのような感動が得られましたか？ 全然そんなことはなかったでしょう。なぜ？

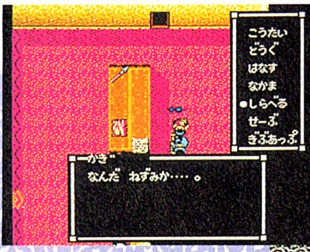
それはゲームを作った人が、その映画の魅力をそのまま伝えようとして、映画の持っていた要素をまるごと盛り込んでしまったからです。

映画とゲームは違います。映画にしかできないこともあれば、ゲームにしかできないこともあるわけです。

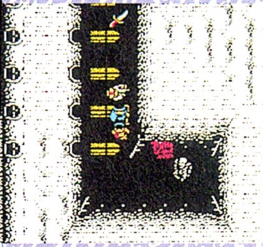
ようは与えられた舞台の中で、いかにして原作と切り離しても面白いものを作れるかってことなんですね。

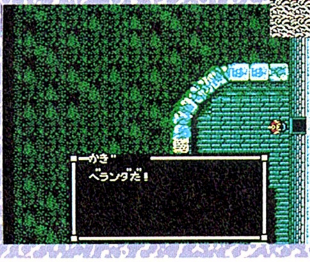
少なくともスウィートホームは…映画を観てない人でも楽しめますよ。

お化け屋敷のような懐しい怖さ



←部屋の床をゴソゴソと這いまわるネズミ。とにかくだだっ広い洋館。いかにも何かが出てきそうな雰囲気を、かもし出してくれている

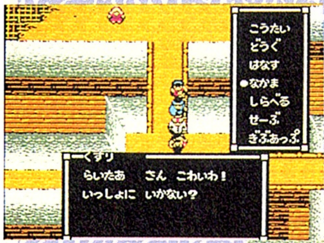




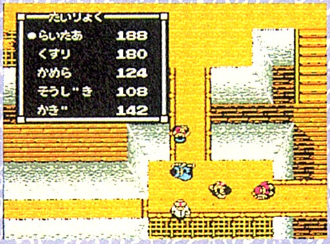
↑TVのサスペンスドラマなどでは、殺人のシーンに雨や稲妻が使われることが多い。それは、悪天候が恐怖の記号だからだろう

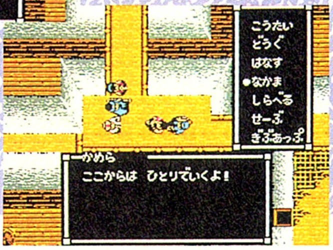
←もしも誰かに突き落とされたら…。急に崩れはじめたら…。ベランダには恐怖の要素がたくさん

変則パーティーが新しい！



↑恐がって同行を求める秋子。変則パーティー性の採用により、人間の感情が表現されている





→パーティーから離脱するときには、こんな頼もしい発言も聞くことができる

↑5人が別行動をとる利点はない。が、できないのとしないのとでは大きく違う。このゲームにはしない権利がある

キャラクターゲームの正しい姿とは？

まず最初に、キャラクターゲームの存在価値を認めたとしましょう。すると、完成したゲームがどんなに面白くても（ドラクエより面白くても）、原作の設定が何にも生かされていなければ、それはキャラクターゲームとしては失格ということになるわけです。

ゲームとして、ひたすら面白いだけじゃいけない。原作の設定を借りてきただけでもいけない。

原作の持つ面白さを備えながら、なおかつゲームとしても独自に楽しめる。これがキャラクターゲームのあるべき姿でしょう。まあ、口で言うのは簡単ですけどね。実際に作るのはとてつもなく大変な作業だと思いますよ。なまじっか基本設定が決まってるわけですからね。放っとくと、つい、原作に縛られたりします。その結果、原作を知らない人はわけわかんなくなる、と。

少なくともスウィートホームは…原作に縛られたりしてませんよ。

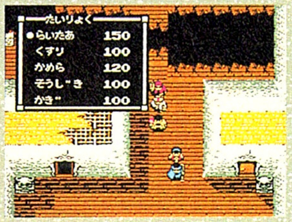
▶スウィートホーム攻略のためのツボGUIDE

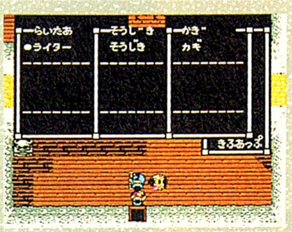
パーティーの組み方に注意！



↑5人バラバラでもクリアできないわけじゃないが、パーティーを組んだほうが楽だし面白い。4人以上は組めないので、2対3に分かれよう

↓たとえ2対3のパーティーとは言え、アスカとエミの2人組はツライのでやめよう。攻撃力は弱いし、治療もできない人たちだからね





↑これはひたすら道を切り開くトリオ。ロープを焼き切り、ガラスを吸い取り、扉を開く。こんな組み合わせの自由も、このゲームの魅力

↓板切れで橋を架けたときは、人数に注意しよう。一度にたくさんの人が渡ろうとすると、落ちる。ひとりずつ渡らせるのが、なにより安全



新しいゲームジャンルの模索

キャラクターゲームを作る際にありがちなのが、すでにあるゲームのパターンにそのキャラクターをすっぽり当てはめる、というやつであります。ドラクエ風RPG、マリオ風アクション。

別にそうすることがいけないってわけじゃないですが、そのキャラクターがそのゲームシステムである必然性がなかったりするから、困ってしまうわけです。

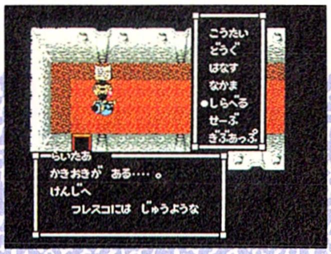
本誌でもおなじみの田尻智氏は、ずいぶん前からこう言ってました。

「ドラえもんこそRPGにするべき漫画だ」と。さすがに奥の深い意見です。

では、これからゲーム化しようとするキャラクターに、ぴったりのシステムがなかったらどうするか？

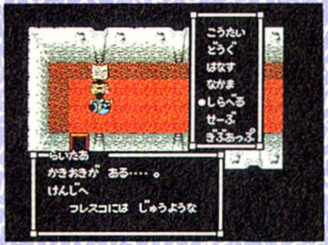
なければ創る！ これにつきるでしょう。それがクリエイティブ（創造）というもんです。

少なくともスウィートホームは…新ジャンル創造に挑戦してますよ。



→家のあちこちに書き置きを配置することによって、情報を分散させた。謎解きのための、重要なヒントのひとつになっている

RPGとAVGが見事に合体

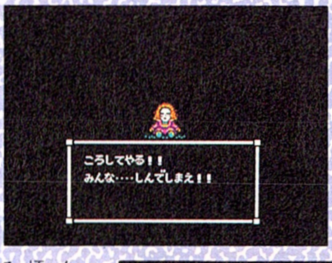


←ゲームの核となる、謎のフレスコ画。"写真を撮る"という行動をすると、文字が現れ情報をもたらしてくれるようになっている



→建築物としてのトリックも、いくつかある。謎解きのAVGだけでなく、立体構造でRPGを楽しめるようになっているというわけだ

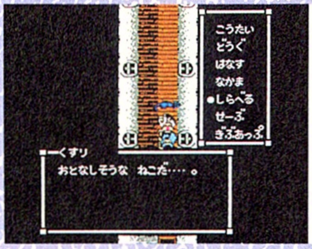
はぐらかされる恐怖映画的手法



←落ちている人形に話しかけると、こんなセリフを。いざ戦闘か!? と思うと何も起こらなかったりする



→カギを使うと、もっともらしく開く扉。何が出るか!? と覚悟しても、何も出なかったりするのはホラー映画の常套手段だ



←おとなしそうに見えて実は爪で引っ掻いたりして。で、その爪に毒があったりして。でも、そんなこと全然なかったりして



狭いながらも密度の高いMAP

スウィートホームは、たった一軒の家が舞台です。登場人物たちは家に入ったが最後、ゲームを終えるまでは外に出られません。

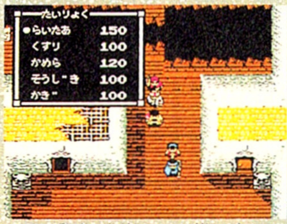
近頃はゲームの大作化が激しく、マップもどんどん広くなっていく中で、広大なフィールドがないというのは非常に珍しい例であります。

広いのと狭いのとではどちらがいいかなんて、簡単には決められませんが、同じ情報量を配置するのなら、広い世界にばらまくほうが簡単です。狭いほうは難しいんじゃないですか？ だって、一度クリアしたらもうその場所には用なしなんてイベントは組み込めないんですから。

狭いからこそ密度の高いゲーム性が要求されます。ひとつの場所でいろんなイベントを起こさせるってのは、なかなか大変な作業ですもんね。でも、それができるかできないかで、ゲームの面白さが全然違ってくるわけです。

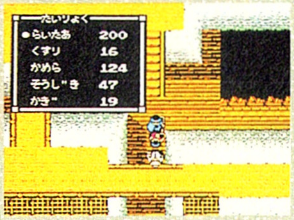
少なくともスウィートホームは…たった一軒の家で事件が展開します。

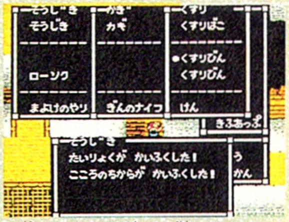
死ぬギリギリまでネバって薬！



↑この程度の状態じゃ、薬を使うのはまだまだ早い。意外と死なないゲームなので、体力が50以下になってからでも余裕で間に合ってしまう

↓16とか19なんて数字になってきたら、やや危ない。慌てて薬を飲みましょう。このゲームは、一度死んだ人は絶対に生き返りませんのでね





↑薬は、それを使った人が連れているパーティー全員の体力を回復してくれます。ひとりでコッソリ飲んだりしても、後悔するのは自分ですぞ

↓戦闘中にほかの仲間を呼んで、5人が揃ったところで飲めば一気に全員の体力が回復。喜びも悲しみも、仲間みんなで分かち合いましょう



副音声つきでお送りする

スウィートホーム ヒントSTORY

ゲームスタートから



↑ぎゃあ～っ!! 地面から出てきた手が俺の足首を握っている!!

プロローグ

今から30年前。遠く都会を離れた山奥で、間宮一郎というひとりの天才画家の一家が死んだ。

それから30年の月日が流れ、近づく者は誰もなく幽霊屋敷として恐れられるようになったその家に、5人の人間が踏み込もうとしていた。間宮一郎の残したフレスコ画を取材するために、TV局の者たちがやってきたのだ。

そして、惨劇がはじまった。



雨が降りはじめていた。不機嫌そうに天を仰ぐアスカ。和夫は皆に声をかけると、先頭になり門をくぐる。

突然の幽霊

主のいない屋敷は、ツタがからまり荒れ果てていた。プロデューサーの星野和夫、ディレクターの早川秋子、レポーターのアスカ、カメラマンの田口亮、それに和夫の娘の星野エミは、恐る恐る中へと入る。

すると！ 突然ドアがひとりでに閉まり、彼らは屋敷の中に閉じ込められてしまった。うろたえる彼らの前に姿をあらわす怪しい影。それこそまさに間宮夫人の亡霊だったのだ…。



間宮夫人の幽霊！ 青ざめる秋子、悲鳴を上げるエミ。皆がうろたえるなか、アスカだけが幽霊を見つめていた。

謎のフレスコ画

もうあと戻りすることはできない。呪われたこの屋敷から脱出するためには、さらに奥へと進み、屋敷の謎を解き明かさねばならないのだ。

身近な者同士で手をつなぎ、ひとつずつ部屋を調べてまわる。

ギギギーッ。あるひとつの部屋を開けた瞬間、彼らは息を飲んだ。

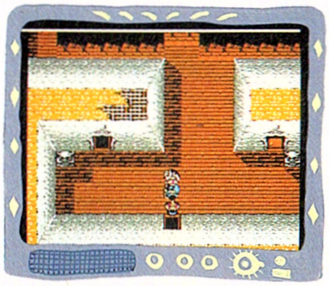
フレスコ画である。間宮一郎の残した絵が、30年経った今も美しく部屋の壁面に掛けられていたのだ。

和夫はさっそく亮に命じると、撮影の準備をしはじめた。



「亮くん、カメラOK？」秋子はディレクターらしくテキパキと動く。何かに憑かれたように絵を見るアスカ。

間宮邸の奥へ

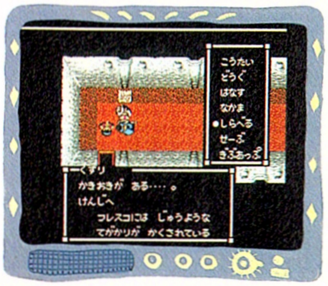


秋子の後をついてゆくエミ。震える足。何かの気配におびえる亮。室内は物音ひとつなく、より恐怖を掻き立てる。

不思議だ。外から見たときはそれほど大きな建物とは思えなかったのに、ひとたび中に入ってみると、驚くほど広い。まるで歩くスピードに合わせて、廊下が先へ先へと伸びているかのような錯覚さえ覚える。しかも廊下、いや建物全体が何やら得体の知れない気配に満ち満ちているのだ。

しかし、彼らにとって歩を止めることは、すなわち死を意味している。たとえこれから先何が起ころうとも、もう引き返すことはできないのだ。

色あせた書き置き



書き置きを手にする秋子。手のひらには汗が。読み上げる声が震えている。真剣な表情で聞き入る和夫。

彼らは右手に、鍵のかかった扉を発見した。誰もが開けるのをためらっている。だが、ほかに道はなく、ここを通る以外に方法はないようだった。

エミは鍵を開ける。そーっと中を覗いてみると…大丈夫だ。扉の向こうはどこかの部屋に通じる回廊になっているらしい。

「和夫さん、これを見て！」

秋子は色あせた紙切れを手にしている。そこには謎を解くためのヒントが記されていた。



←うああ～っ!! だしぬけに天井から化物がブラ下がってきた！ 奴は長い舌をダラリと伸ばし、俺の耳をベロリと舐めている!!

血文字・骸骨・暗闇



壁に何かが書いてある。そっと指で触れてみる和夫。血だ！ その文字は血で書かれていた。眉をひそめるアスカ。

はたして間宮家の呪いだけであろうか？ 人の呪いというよりも、むしろこの家そのものに立ち入る者を震え上がらせる何かがあるのでは？ それが星野たち一行の、誰もが持つ共通の思いだった。

血で書かれた文字。横たわる骸骨。そして暗闇。すべてが恐怖へ向けて道案内をしているようだ。

そう、これは歓迎なのだ。悪魔の館が新たに迷い込んだ哀れな犠牲者を、最大のもてなしで歓迎しているのだ。

襲いかかる人形



牙を剥き飛びかかる人形。エミの悲鳴。慌ててかばう和夫。予想もつかぬ突然の襲撃に、ただ立ちつくす亮。

「まあ、可愛い人形…キャーッ！」

エミが廊下の隅に落ちていたフランス人形に手を出そうとした、まさにそのときだった。たった今まで閉じていたはずの人形の目が、カッと見開かれたのだ。人形は宙に浮くと、ものすごい勢いで飛びかかってきた。

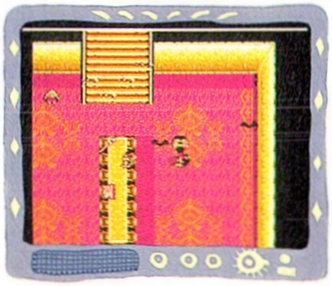
かろうじて振り払うことができたが、彼らはこれから起こるであろう悲劇に戦慄を覚えずにはいられなかった。

吸血コウモリ

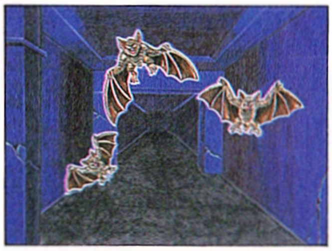
人形の恐怖も冷めやらぬうちに、彼らの目に飛び込んできたのは、さらに恐ろしい光景だった。吸血コウモリの群れである。

「なぜ、こんなところに…！」

震えてばかりいても仕方がない。彼らは手近にあったナイフなどを武器に、ついに戦う決意を固めた。



大広間の中にコウモリが飛び交っている。噛まれた和夫の腕からは、赤い血がひとしずく。おののく秋子。



意志を持つ部屋



部屋の中には2体の鎧。今まさに襲いかからんとしている。と、見えない力で弾き飛ばされる亮。扉の外に転がる。

「帰れー、帰れーっ！」

暗闇に包まれた奥の間に足を踏み入れた彼らは、鋭い叫び声を聞くと同時に、外へはじき出されてしまった。

その声は誰が発したものでもない。まぎれもなく、部屋が叫んでいるのだ。部屋自身が入室を拒絶している。

――意志を持った部屋！

彼らは前途に立ちふさがる謎が、予想を遥かに越えたものだと知った。

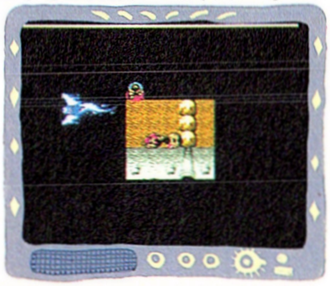
道をふさぐ岩

奥の間に入ることをあきらめた彼らは、別の抜け道を探すため薄暗い廊下に進み出る。

ロウソクの明かりを頼りに手探りで歩く。と、だしぬけに行く手をふさぐ大岩にぶち当たった。

「こいつは困ったな。ハンマーでもあれば、この岩を叩き壊せるのに」

そういえばハンマーについての情報が、どこかにあったはずだが…。



アスカは岩の表面を撫でている。爪のマニキュアが赤い。ハンマーを探しにいくエミ。不安そうに見送る和夫。

倒れる石像



「危ないっ！」

突然、なんの前触れもなしに石像が倒れてきた。咄嗟に亮が声をかけたからよかったものの、もう少し避けるのが遅ければアスカは下敷きになっているところだった。

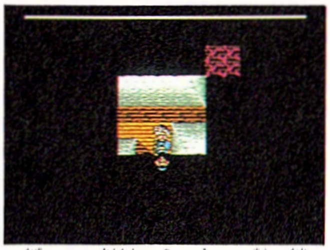
彼らが通りかかると同時に倒れる石像。それは果たして偶然なのだろうか？ それとも、やはりこの家に渦巻く怪しい邪念の為せる技なのだろうか…？



↑俺は鏡に映った自分の顔を見てガクゼンとした。こっ、これが俺の顔だというのかっ!?

激しい地響きをたて倒れた石像。舞い上がる石の粉。それを払い落とすと同時に、吹き出た汗を拭う秋子。

陰の部屋



数かずの難関を乗り越えた末、彼らは広く大きなフロアーへ出た。

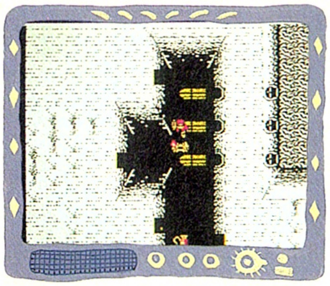
しかし！ そこは明かりなしでは右も左もわからぬ、真っ暗な陰の部屋だった。つかの間の光明は、すぐに消え失せる。彼らは、自分たちのくぐり抜けてきた難関がこれから待ち受ける事件の、ほんの序章にしか過ぎなかったことを知るのだ。



暗闇に乗じて手をつなぐ和夫と秋子。恐怖の中にも、それを見て笑みをこぼすエミ。床にはガラスの破片が。

●このストーリーには、ゲームの進行に役に立つヒントがたくさん隠されています。ゲーム発売後に、もう一度お読みください。

雷鳴とどろく廊下



稲妻が光るたびに悲鳴を上げ、しゃがみ込むエミ。そんな様子に気づかぬ和夫。床の消火器に気を取られている。

彼らは廊下を歩いていた。両側に並ぶ窓からは、ときおり稲妻の光と共に激しい雷鳴が響いてくる。

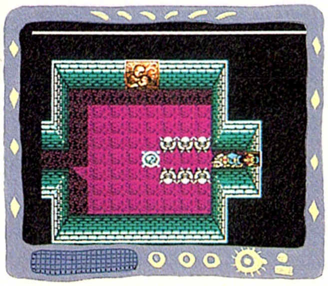
ふと、足もとに目をやると、小型の消火器が落ちていた。

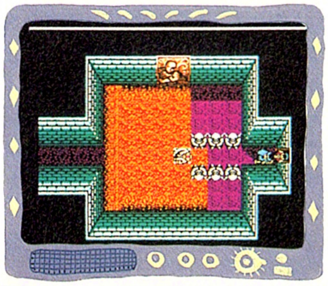
「なぜ、ここにこんなものが…？」

荷物になりそうだったが、何かの予感を感じ取った和夫は、無理して持って行くことにする。そして再び歩き出すと、そばの扉に手をかけた。

すると、扉の向こうには…。

床の紋章の謎





前方から押し寄せる炎。アッという間に部屋中が炎に包まれる。慌てて引き返す秋子を抱き寄せる和夫。愛である。

何かが違っていた。これまでにくぐり抜けてきた部屋にはない、不思議な雰囲気が満ちている。

「何かしら、これ…」

秋子が床に描かれた紋章を踏み付けた途端！　部屋の向こうからゴォーッという響きが聞こえてきた。

——炎だっ！

紋章はこの部屋を火の海にするための、スイッチになっていたのだ。そして、そのために消火器が存在していたのである。

稲妻の中に浮かぶ鎧



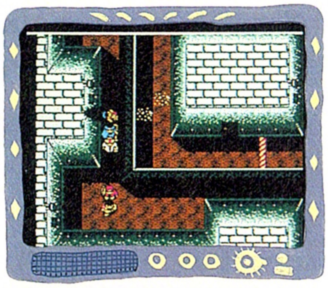
亮が和夫を手招きしている。隣の部屋で何かを発見したらしい。言われるまま中に入る和夫。そこには古びた鎧が。

和夫と亮はふた手に分かれ、東の庭に面した部屋に来ていた。窓の外では、相変わらず雷が鳴っている。その稲光りを背に受けて立つ、古びた鎧…。

先の部屋で槍を手に入れていたふたりは、鎧の手に槍を持たせてみる。すると寸分の狂いもなくはまったではないか！　まちがいない。これはこの鎧が持っていたものだ。しかし…。

と、その瞬間。空をはしっていた稲妻が、ガラス窓を突き破り鎧の槍に落雷した！

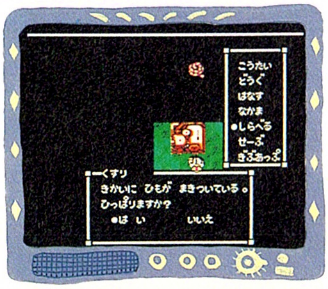
道は開かれた！



物凄い轟音に、思わず顔をしかめる和夫。落雷のショックで破られた窓。亮が先に立って外へ出てみる。

割れた窓から外へ出ると、思っていたより庭は広かった。高い塀に囲まれた庭の中央部には、なにやら怪しげな小屋が建っている。中にあるのは希望か絶望か？　彼らは運を天にまかせ、重い扉を引き開けた。

発電機・そして…

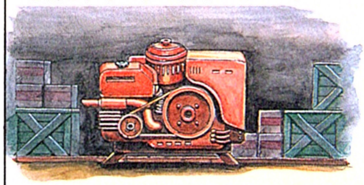


和夫は力任せに扉を引き開ける。不安そうに見守る秋子と亮。無表情のアスカ。空模様に気を取られているエミ。

運命の女神は彼らに味方した。小屋の中にあるのは、発電機だったのだ。これだけの大きな家だ、非常用に家中の電力をまかなう発電機があるのは当然である。ということは、この発電機さえ始動させれば、あの"陰の部屋"も明るく照らすことができるだろう。

彼らは少しずつ見えてきた希望の光に胸をふくらませ、スターターのロープを引いた。

屋敷内は一転して光に包まれた。しかし、だからといって間宮家の呪いが消え失せたわけじゃない。彼ら5人の恐怖は、まだまだ続くのだ——。







↑まあ、和夫さんたら。こんなところでイタズラはよしてよ。みんなが見てるじゃない。もう、バカね…ひっ、ひいい〜っ!!　誰かっ!!

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

★

HGS

星霊狩り

ハドソン
12月8日発売/¥5800(税抜き)

小説感覚でゲームをするということは!?

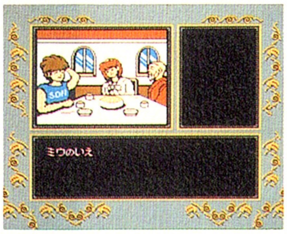
ノベル・ウェア・アドベンチャーゲームと銘打たれて登場した星霊狩り。いったいボクらにどんなノベル感覚を見せてくれるのだろう。

文●RYOII



原作に中島渉、原画に神崎将臣を起用。日本古代神話をテーマにノベル感覚でストーリーが展開する冒険型アドベンチャーゲームだ。

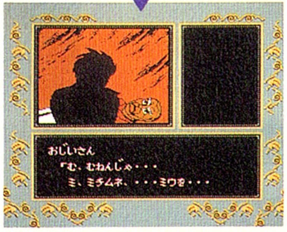
リズムあるゲーム展開



➡今日はミウの誕生日。ミチムネとおじいさんがいる



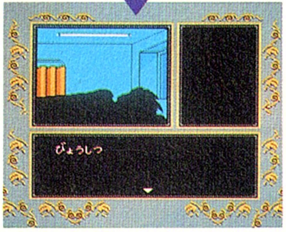
➡突然、電気が消えてローゼンクロイツの顔が…



➡そしておじいさんがやられてしまった



➡ミチムネはローゼンクロイツに立ち向かった、しかし…



➡気がつくとミチムネは病院に。そしてゲームがスタート

ハドソンとしては久しぶりのファミコンゲーム「星霊狩り」は、ノベル・ウェア・AVGという新ジャンルをひっさげての登場となった。

その新ジャンル、ノベル・ウェア・AVGって何?という疑問、トリセツ(取扱説明書)によれば〝ゲームがまるで冒険小説のページをめくるかのようにストーリーが進行し、冒険の世界にのめりこんでいく〟ゲームのことであるとのこと。では、冒険小説のように～ってどんななんだろう。

と、その前にAVGについて、ちょっとおさらいを。AVGは大きくミステリーものと冒険ものに大別されることは知っているよね。前者は「○○殺人事件」といったものが多く、同じ場所を何度も往き来して謎を解いていくというもの。後者はある目的のために、同じ場所に長く留まらず、未知の世界を歩き回るという内容になる。「星霊狩り」のストーリーは、主人公が、謎の怪人ローゼンクロイツにさらわれたガールフレンド、ミウを探すために日本の古代神話の地を冒険するというもので後者の冒険ものに当てはまる。

さて、未知の世界を冒険するという内容はRPGのアドベンチャーと共通するところがある。しかし、RPGのアドベンチャーはA地点からB地点へフィールドを歩いて移動するのに対し、AVGでは「いどう」コマンドで瞬時に移動が完了するという違いがある。RPGは連続性があり、AVGは非連続性なわけだ。つまりRPGがアナログであるのに対しAVGはデジタル感覚ということがいえる。小説のページをめくるという作業を、画面が転換するというデジタル感覚に置き換えた結果、ノベル・ウェアなる新ジャンルとしての「星霊狩り」が誕生したわけだ。

しかし、それだけだったら普通の冒険ものAVGとかわりはないのでは?という気がする。そこで以上のうんちくをふまえてプレイしてみると…。

オープニングはミウがローゼン某にさらわれて、主人公ミチムネ君が病院送りになるまでが語られゲームがスタートする。ゲームはコマンド選択方式。進行はミチムネがほとんどの意志決定をして進んでいくが、病院で知りあった草野教授がアドバイザリースタッフとして同行するというスタイルをとっている。

ゲームは神戸の古い洋館をスタートして飛鳥、九鬼島と古代神話めぐりをするのだが、意外に進行のテンポがいい。ストーリーを追いかければ、各場所場所で何をすればいいのかはだいたいわかる仕掛けではあるが、わからなくてもコマンドをポンポン入れれば大抵何かがひっかかってきて、次へ進むことができる。そのときの画面転換もスピーディ。ノベル・ウェアを意識していると、画面転換がページをめくる感覚に似ていなくもない気がしてくる。

プレイした感じでいうと、ノベル・ウェアとは、スピーディな画面展開とゲーム的なマルチストーリーではなく、一本の道筋に従って進む小説的シナリオ、各シーンおよびストーリー展開の軽快さのことをいっているように思える。この点では、AVGのひとつの発展型であると思う。ただ、新ジャンルというのはいかがなものか。その域にまでは達していない気がするのだが。

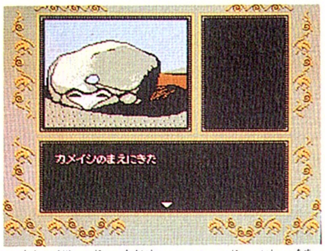
現実と虚構のミックス

古代神話や遺跡を扱ったものとしてはインカを舞台にした「アステカ」やインドを題材にした「マハラジャ」などがあるが、日本の古代遺跡をテーマにしたものは初めてではないだろうか。

遺跡や神話を扱う場合、現実の地名や遺跡に作者が創造したモノをミックスして神秘性を増幅する手法がとられる。SF小説ではよくこの手法が用いられ、作者の創造物があたかも現実にあるのではという錯覚を読者に与えながら物語を進めるわけだ。「星霊狩り」でもこの手法が用いられている。

飛鳥、阿波、九鬼島、亀石、巨石遺跡群などなど、現実とも虚構ともとれる数々の地、そして遺跡が登場してくる。さらに神話と超能力がミックスされてストーリーは佳境に入っていくのだ。

最近のゲームではほとんどが虚構というものが多いだけに、どれが本当でどれが虚構か考えながらプレイするのも一興かと思う。



↑亀の姿に似た亀石。これに似た石が飛鳥のどこかにあった気もするが…

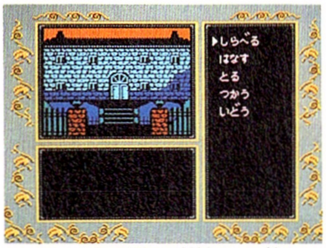


↑このゲームには巨石遺跡が多く登場する。この遺跡もその1つだ

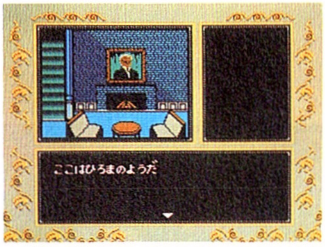
古代遺跡めぐりの行き着く果てはどこか？

神戸

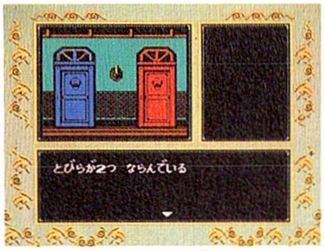
病院で草野教授と巡り合って最初に訪れるのが神戸の古い洋館だ。なかに入るといきなり不気味な肖像画がかかっている。ここには３つの部屋があり、ローゼンクロイツのルーツともいうべき物が隠されている。そして、３つのドアと階段の壁に飾られているどくろの秘密とは。一度この洋館に入ったら、この謎を解かない限り、ミチムネと教授はこの館を出ることができない。



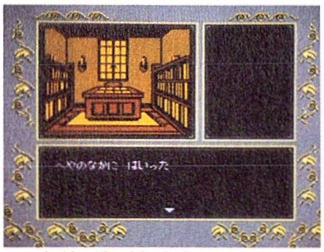
↑ここが最初に訪れる洋館。この中に、ローゼンクロイツの日記があるゾ



↑洋館の広間だ。ここにかかっている肖像画が謎を秘めているようだ



↑２階に上がると２つの扉がある。どちらかはカギが必要なハズだ



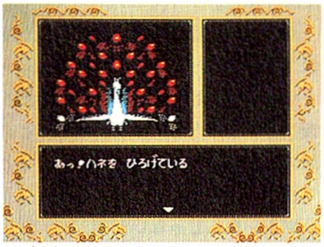
↑１階右の扉の奥は書斎であった。ここにいったい何があるのか!?

飛鳥

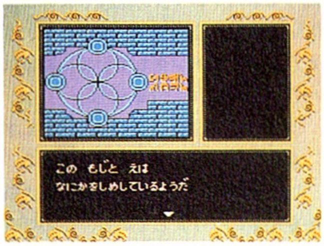
神戸の洋館を後にして訪れるのが飛鳥の地だ。ここにはテレパシーを使う少年や、神秘に包まれた孔雀、亀石や岩舟石といった巨石が登場する。そして、それらはあるひとつの意志によって結ばれているんだ。その謎が解けたとき古代神話への道が開かれ、太古より眠りについていた遺跡に遭遇することになる。そしてモンスターが…。



↑ここの神殿の中にいる人物の要求をみたしてあげないといけないのだ



↑孔雀はこのストーリーでは非常に神秘的な役割を担っている



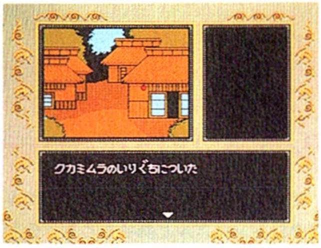
↑古代マンダラ文字。この文字を読むことができないといけない。さて誰が読む？



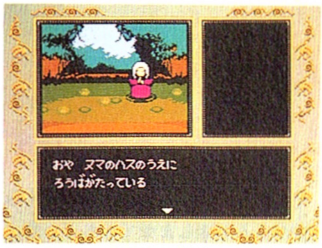
↑突然モンスターが出現。へたに戦うとやられてしまうのだ

九鬼島

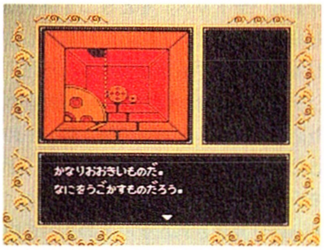
ここにすむ人はなぜか警戒心が強い。まず村長の心を開かせることが重要となる。さらに、森の中ではモンスターとの戦いが展開され、謎のおばばに出会うはずだ。おばばとはよく話をしてみよう。そして、遺跡が。そこには４つの岩が存在していた。遺跡の中はちょっとした迷路となっている。簡単なトラップをクリアするとそこには謎の青い玉が置かれていた。



↑飛鳥の地から、時空間を飛び越えてついたのがここ九鬼島の九鬼村だ



↑このおばあさんは、物知りである。が、会う前に大きなイベントが待っている



↑古代遺跡の内部に仕掛けられているトラップだ



↑青く輝く玉を発見！しかし横の宇宙人のような土器は何だ!?

阿波

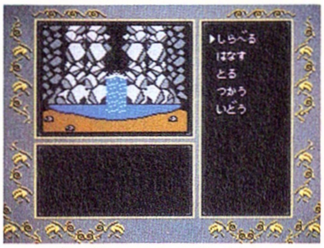
九鬼島から阿波へとわたる。ここではまず、あたりの家で情報とアイテムを手に入れることが重要だ。準備がととのったら移動。滝の中や遺跡を巡り、岩や石碑を調査する。このときに村で調達したアイテムがものをいう。そして、ここにある遺跡の謎を解明して、すべての謎を解明すべく終着の地・剣山―ジャンバラへと歩を進めるのだ



↑村に住む前田家のおばさん。情報フラスαをもらおうネ



↑つり橋にさしかかった。しかし、破壊されていてこのままじゃ渡れない



↑つり橋を渡っていくと石の門があり、その向こうには滝があった



↑この巨石にも何かの秘密がかくされているはずだが、いったい…？

フリップル

タイトー
12月15日発売／¥3900(税抜き)

テクいらずのアクションパズル!?

『テトリス』の出現で一大ブームになった、アクションパズルゲーム。しかし、アクション性がありすぎるのもちょっと‥‥という方には、これをどーぞ!

文●S・MAN



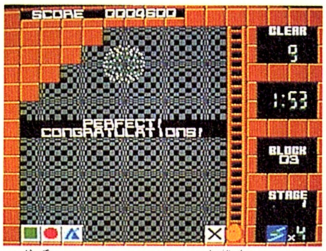
正方形のブロックの同じ絵柄を合わせ、各面をクリアしていく思考型パズルゲーム。軽快な効果音とキャラクターが親しみやすさを表現している。

一見アクションパズルなんだけど……

そもそもパズルっていうのは、えらく昔から人を楽しませてくれていた。ほんのマッチ棒数本を並べられても、紙に○×を書かれただけでも、すぐに思考欲を刺激されて思わず「解いてみたくなる」のが、パズルの魅力。これは、ゲームという遊びのコンセプトの、ベースになっている最も重要な要素でもある。

例えば権利と義務。つまりルールがあって、問題(面)がある。それが単純ならば単純なほど、軽快に解き明かしていける爽快感に魅了されて、次のステップへどんどん進んでいきたくなる。ただ、そうなると、いくら途中で壁にブチ当たったとしても、絶対に解くまで止められないというハマリ方をするだろう。それはやがて親密さに変わり、自分のより身近なアイテムとして、いつも側に添わせておくことになる。パズルゲームの魔力はまさにソレだ。

パズルそのものの歴史も古ければ、CPUパズルゲームの歴史もかなりのもの。そして、その多くは『倉庫番』などに代表される「並び換えパズル」だ。しかし、このテのタイプは、難度を極めるには適しているけど、CPUゲームのステイタスであるキャラ、つまりコマの動きが、いかんせんモッサリしてしまうのが最大の欠点だった。

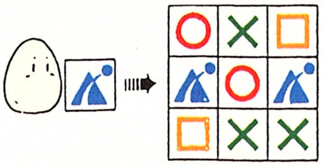


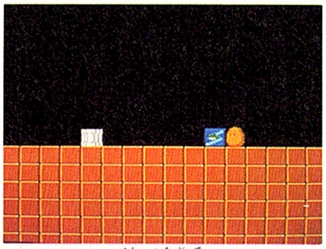
↑派手なアトラクションは省略してある。パズルらしいあっさりした画面構成なのだ

そこで近年登場したのが、いわゆるアクションパズルと異名をとる『テトリス』のような、コントローラブルなアクション性を採り入れたゲームだ。今さら『テトリス』をどうこういうつもりはないけど、そのどこに魅力を感じるかはいわずもがなである。ただ、『テトリス』は別にアクション性を盛り込んだパズルゲームの第1号ってわけじゃないけど、みんなが初めて「オモシレ～じゃん」とド感激したのは、やっぱり完成されたゲームのルールのおかげなんじゃなかろーか。

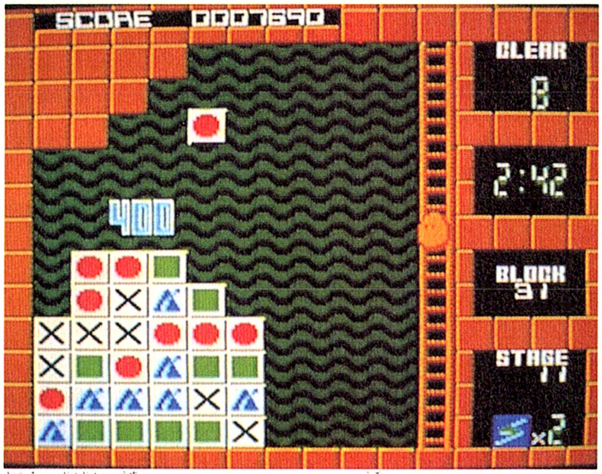
完成度の高いルール（シンプルイズベスト）と、軽快なアクションプレイ、そしてパズル。しかし、この前代未聞の爆発的なヒットを飛ばしたパズルでさえも、実は欠点（こう呼ぶと語弊があるけどね）はあったのだ。

それは、指先の不自由な方は、ある一定のレベルに達するまでの期間が経過すると、締めざるを得ないからだ。もちろん、自分の技量の範囲でもかなり楽しめるんだけど、やっぱりウマいやつのテクニックを眼の当たりにすると、





↑こちらは、10面に一度出てくれるブレイクタイム。しぐさがカワイいよね



←アーケードでは左から右へ投げるスタイルだったのに対し、ファミコン版は全く逆。でも、ボクはむしろこのほうがやりやすいと思った。システムなどは、全く変わらないよ

興味が徐々に薄れていきはしないだろうか。そして、あそこまでヒットしたポプュラーなゲームだと、ついつい劣等感まで抱いてしまうなんちゅうコトもあったりして。そんなの関係ないといえばそれまでの問題なんだけど、一部の人にとってはかなり考え深いものもあると思うんだ。

ただ、問題はアクション的な見せ所は欠かせないってこと。過去へフィードバックしたところで、あんまり解決策はないようだし。よし、ちょっと発想の転換をしてみたらどうかってことでポンッと登場したのが、この『フリップル』なんじゃないかな。

このゲームは、その軽快なテンポゆえに、表面上はすごくアクション性があるように見える。梯子を昇降するヒューヒューポーポーの孫みたいなマイキャラが、ブロックを投げつけるしぐさ、そして戻ってくるブロックをキャッチするしぐさ。でも実はコレ、コントローラーテクは全く必要としないものなんだよね。つまり、これらの動作はすべて自動的に行われるわけであって、プレイヤーはカーソルをコマンドに合わせる程度の感覚でキャラ位置を動かすだけでいい。このちょっとした動作があるだけで、ゲーム全体にかなりの動きがあるからあなどれないのだ。

これのアーケード版が市場に出てきたのは、割と最近のこと。ファミコン版との違いは、右から投げるか左から投げるか程度の、ほぼ完全移植と考えていいんじゃないかな。

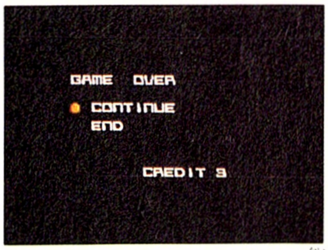
このゲームの本質的な魅力は、ブロックの消滅と置き換えが同時にできるところだ。そして、障害物（壁やドカンなど）に当てて直角に角度を変えられるので、単に横方向からだけではなく、上横の２面からブロック消滅の作戦を立てられることだ。同じ色のブロックに当てるだけという実にシンプルなルールながら、置き換わったブロックや降りてきたブロックの配置をよみ進めていく柔軟な思考性は、軽快なテンポとうまくマッチングしていて、非常にバランスがとれているんだ。

①ルールが理解しやすい ②難しすぎない ③考える楽しみを与える

以上３つのパズルゲームの面白さ条件を完全にクリアしている、このゲーム。とりあえず、近所のゲームセンターで一度プレイしてみてごらんなさい!

このオモシロさは、やればわかる！

ゲームルールは2パターンある！



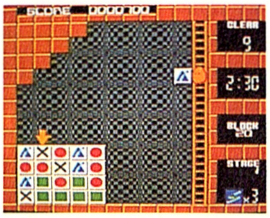
↑ノーマルモードのコンティニューは3回まで。アドバンスモードの場合は、フリー

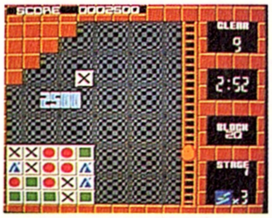


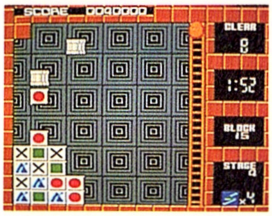
↑フリーブロックの残り数が0になると、ゲームオーバーとなる。（ノーマルモード）

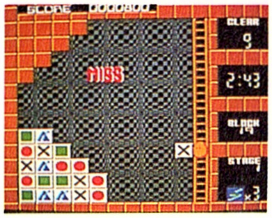
『フリップル』には、ノーマルモードと、アドバンスモードの2種類の遊び方がある。タイム制限のあるノーマルモードは、最終的なツミの状態（当てられるブロックがなくなってしまった状態）に、残ったブロックの数が、初期設定のクリアブロック数以下であれば、ステージクリアになる。ボーナスは、残りタイム数×10点。残りブロック数が3個ですべて柄違いならば、パーフェクトボーナスがもらえる。さらにフリーブロック（マイキャラと同じこと）が、1upするぞ。コンティニューは3回まで。もうひとつのアドバンスモードは、決められた投数内で、残りブロックを3個にするとステージクリア。クリア時に、クリアボーナスがつく。フリーブロック制はないので、失敗するとゲームオーバーだ。ただし、こちらはフリーコンティニューだよ。

遊び方はとってもカンタン！


↑角度をつける場合は、ブロックは矢印の地点へ


↑同一線上のブロックを一気に消去すると高得点だ

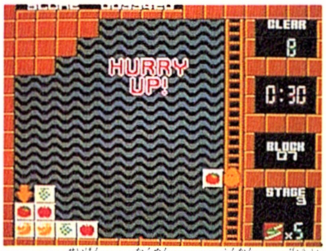

↑パイプは障害物としてでなく、中を通すことも可能



↑表面に同じ柄のブロックがなくなっちゃうとミス！

基本ルールはとってもカンタンだ。ブロックの柄は4種類＋フリーブロック（これだけは何の柄でもOK）が1種類あり、同じ柄のブロックに当てれるだけ。ブロックは左一直線に飛び、障害物に当たると下方向へ落ちていくという特性がある。

投げて当たったブロックは、同じ柄のブロックを消しながら、進行方向に隣接した別の柄の位置に収まり、手元にはその別の柄のブロックが戻ってくる。ただし、同じ柄のブロックを消しても、下側が床だった場合は、もう一度元に投げたブロックと同じ柄で戻ってくる。また、一番下の段の場合でも同じことだ。ブロックは、上側にある段差に当てると、故意に直角に下に落とすことができる。

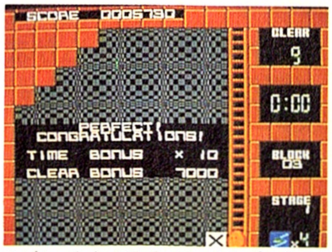


↑タイム制限は、各面とも3分間。30秒以下になると、早く早くってせかされるのだ

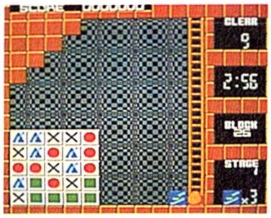
こんな画面があるのだ

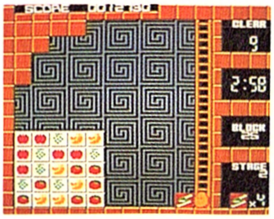
攻略テクニックとしては、次のブロック位置展開を素早く判断するのはもちろんのこと、ワンショットでいかに効率よく複数のブロックを消して、点数を稼ぐかにある。一度にたくさんのブロックを消せば、当然ながら高得点になっていくからね。

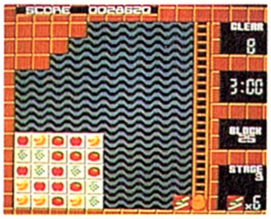
基本ステージ数は、50面分用意されている。ガンバローねっ！

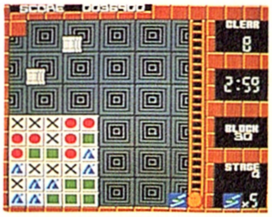


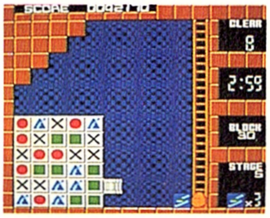
↑ピシッとキメてパーフェクトボーナス！

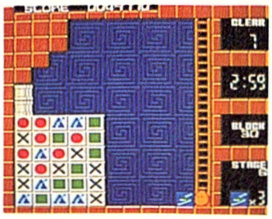

↑あらゆる方向からブロックを落とせる基本の面だ

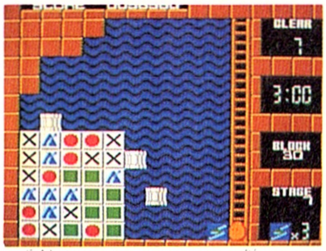

↑手前2列目は、上から落とせなくなっている

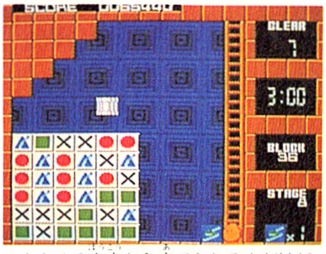

↑奥から2列目が、上から落とせなくなっている

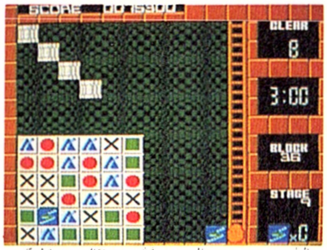

↑手前から2列目が、上から落とせない

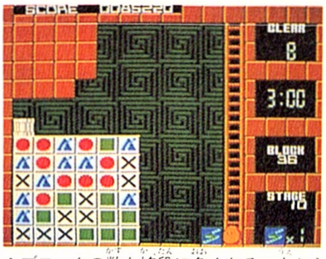

↑上はOKだが、下から2段目のパイプがクセモノだ


↑奥のパイプには、中にブロックが隠れているのだ


↑手前にある2つのパイプは、単なるジャマものだ。順序をよく考えながらやろう


↑あらゆる方向から当てられるんだけど、最初のほうに比べるとブロックの数が多い


↑手前の1列が、上から落とせない。下から2段目に、フリーブロックがあるぞ


↑ブロックの数も格段に多くなる。上から落とせる列も、かなり制限されてきた

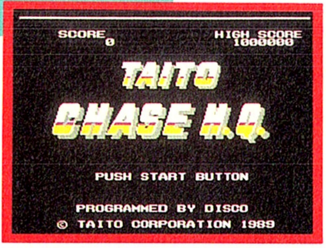
タイトーチェイスH.Q.

カセット タイトー
12月8日発売/¥5900(税抜き/予価)

スーパーカーで犯人追跡

スーパーカーブームがまた再燃のきざし。この間の東京モーターショーもスゴイ盛り上がりだったし。で、そんなスーパーカーでのカーチェイスはいかが!?

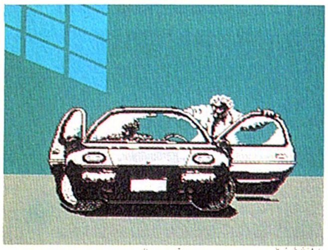
文●ニョクマム古橋



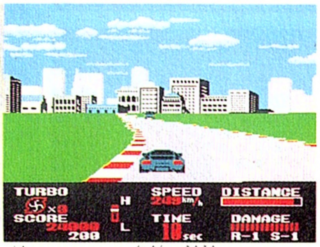
アーケード版で人気を博したカーチェイスゲームのFC移植版。刑事が犯人のクルマを追跡し、追いついたら体当たりで停止させるという過激な内容だ。

ドライビングゲームの楽しさ

免許を持っていようと持っていまいと、クルマ好きは存在する。十数年前の〝スーパーカー・ブーム〟がいい例で、当時スーパーカーに夢中になっていたのは、小学生が中心だったのだ。ワタシなども、このブームのさらに10年以上前に、フェラリーやランボルギーニに憧れた。その〝憧れ〟は、美しく流れるボディラインに対してのみではなく、300km/h以上刻まれたスピードメーターをはじめとした、スパルタンなコクピットにも向けられていた。恐らくそこには、新幹線よりも速いスーパーカーのシートに腰を沈め、ステアリングを握り、そしてドライブしてみたい、という想いがあったからだと思う。だからこそ、昔から、ドライビングゲーム人気があった。300km/hのスピードを擬似体験して、男の仄かな夢を、ゲームの中に具現化することができるからだ。その意味では、こうしたゲームを面白いと感じるか否かは、どれだけ本物に近い味わいをゲームの中に表現できたかに関わってくると思う。



↑スーパーカーに乗り込む、CHACE特捜本部の刑事・トニー・ギブソン。出動だ!



↑下のコンソール画面で様々なデータをチェックしながら、犯人を追跡していくんだ

カーアクションの真髄

主人公の刑事は、トニー・ギブスン。ドラッグ、殺人、誘拐……様々な犯罪の起こるニューヨークはマンハッタン署に新たに設けられた特捜本部の刑事だ。その通称、CHASE HQと呼ばれるこのチームは、クルマを使って逃亡する犯人たちを逮捕することを目的としている。

このゲームは、スーパーカー(画面のグラフィックから判断するとポルシェ928Sみたい)のオーナーであるこの刑事が、クルマで逃走する犯人を、追跡して捕らえるという設定になっている。ま、カーチェイス物の刑事ドラマや、映画を想像してもらえればいい。

つまり、このドライブゲームはこれまでのタイプとは異なり、犯人を捕まえることが目的となっているわけだ。もちろんそのためには犯人のクルマに追いつかなければならないから、少しでも速く走るのが必要になってくる点はこれまでと同じだ。ただ、ステージの最後を締め括るのは、チェッカーではなく、犯人逮捕ってことになる。

いわゆるレースを前提としたドライブゲームは、ライバルは自分以外のすべてのクルマだ。だけど、このゲームは違う。ターゲットは犯人1人のみなのだ。たとえ速く走るという行為は同じであっても、その目的が違えば、ゲームの楽しみ方もおのずと変わってくる。〝競争〟と〝追い駆けっこ〟は似てはいても同じではないことなのだ。

例えば、前にいるクルマをパスするとき。レースなら、その行為自体に価値がある。自分の順位が1ランクアップするためだ。だけどこのゲームの場合、最終的に犯人に追いつきそして逮捕できない限り、途中でほかのクルマを追い越すこと自体には、価値がない。

そこに、こうした追跡ゲームの難しさがあると思う。コースのバリエーション、各種イベント、アイテムなどがよっぽど充実していないと、プレイしていて単調さを感じてしまう。なにしろ、すべての価値は逮捕の最後の瞬間に集約されているのだから。

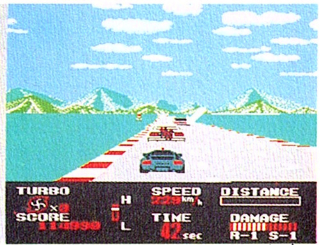
また、グラフィックで実写をイメージした外観を表すなら、インパネにも、同様の配慮が必要になってくると思う。このあたりのグラフィックがある程度再現されていないと、スーパーカーをゲームの中に取り入れた価値が半減してしまうような気がする。憧れのスーパーカーを操ってのカーチェイスなんだから、このあたりの〝夢〟もかなえて欲しい、というのは贅沢だろうか。

とはいえ、ドライブゲームで一番重要なのは、やっぱりスピード感。後方へ流れていく路面、みるみる近づいてくるビルの群れ、そして遅いクルマをビシバシ抜いていく爽快感…。これこそが、速いクルマを運転する喜びだ。このゲームは、そんな醍醐味を味あわせてくれる。それにエンジン音やタイヤのスキール音をうまく再現しているから、臨場感もまずまずだしね。

また、このゲームの独特の面白みとして、犯人逮捕のときのクルマ同士のバトルがある。犯人をみつけると、サイレンがなるんだけど、凶悪犯は止まろうとはしない。で、クルマごと体当たりをブチかますのだ。それを何回か繰り返すと、犯人のクルマは炎上して、ストップ、逮捕できるって寸法。というわけで、最後は結構盛り上がります。



↑まずは本部のナンシーから犯人に関する情報が無線で入ってくるぞ



↑犯人車をみつけたら、クルマごと体当たりをブチかまそう。炎上して停止するぞ



↑前のステージまでに獲得したスコアで様々なパーツを買うことができるんだ



↑犯人車が停止したら、あとは自動的に犯人逮捕の画面に移行。で、ステージクリア

2人の刑事が犯人を追ってスーパーカーチェイス！

ストーリー

刑事・トニーギブスン。無類のクルマ好きの彼は、愛車のスーパーカーにターボチューンを施し、クルマで逃亡する犯人たちの逮捕に命を賭けていた。



←いつものようにパトロールへ出掛けたギブソン刑事に、ナンシーから緊急連絡が

走りながらコンソールもチェック

ゲーム画面の下には、サブ画面として、コンソールがセットしてある。ここには、様々なデータが表示されるから、走行中もチラチラとチェックしよう。特に、ターボの数と、タイマー、犯人車との距離は常に確認しておこうね。

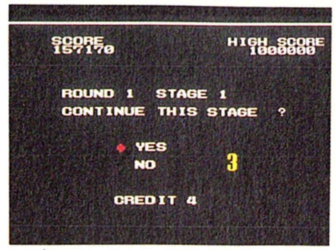


←走行中は、画面下に表示されたコンソールのデータもチェックしなくちゃね

① TURBO	ターボの残り個数。通常は初期値3個。使用中は絵が回り、音がする。
② SCORE	その時点までのスコア。このスコアによって、様々なパーツを買うこともできる。
③ H.L.	ギアのポジション。もちろんローのほうが、出足がよくハイのほうが速度が出る。
④ SPEED	プレイヤー車の速度計（km h）。ターボを使えば楽々300km hオーバー。
⑤ TIME	タイマー（残り時間=60秒）。犯人車に追いつくと、初期値まで戻る。
⑥ DISTANCE	プレイヤー車と犯人車の距離。スピンなどをすると、この距離がググッと開く。
⑦ DAMAGE	犯人車のダメージ。このメーターがMAXになると、犯人車は炎上、ストップ。
⑧ R.S.	現在のR（ラウンド）とS（ステージ）。7ステージをクリアすると次ラウンドへ。

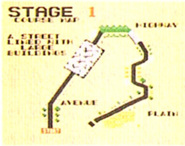
ステージ

ステージは全7ステージ。もちろん、1つステージをクリアするたびに、難易度は高くなっていくぞ。犯人車の3つの特徴、スピード、耐久力、テクニックも、ステージが進むにつれて能力が上がっていくし、コースも難しくなっていくから、ま、リキいれていきましょー。



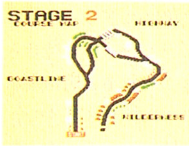
↑1回ゲームオーバーになると、そのステージのマップを見せてくれるから参考に

STAGE 1



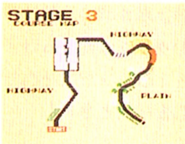
←ビルを正面に見てスタート コーナーはそれほどきつくはない

STAGE 2



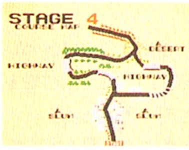
←正面に湖を見てスタート トンネルを抜けると岩山が見えてくる

STAGE 3



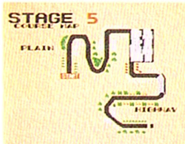
←トンネルを抜けると山道に クイックなS字コーナーに注意しよう

STAGE 4



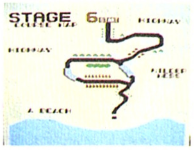
←前半からS字コーナーも出現 後半になるとRのきついコーナーも

STAGE 5



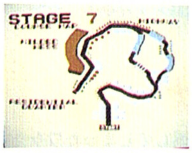
←トンネルを抜けると急カーブが多数出現。犯人車もかなり速くなる

STAGE 6



←前半から急カーブが出現。中盤からはクイックな急カーブの連続

STAGE 7

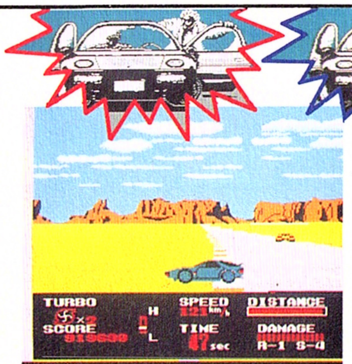


←前半から急カーブが出現。中盤からはクイックな急カーブの連続

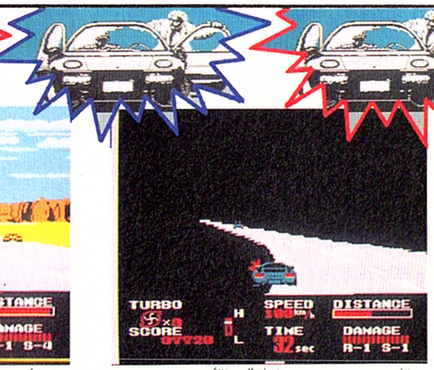
ステージをすべてクリアすると、次のラウンドに進むことになる。ラウンドが新しくなっても、コースに大きな違いはない（路面にオイルがこぼれてたりするが…）けど犯人車の能力はさらにパワーアップされている。コーナーをある程度覚えないと苦しいかもね。

スピン&クラッシュ！

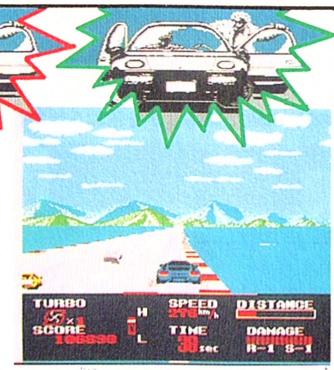
プレイヤー車がコースから外れて、岩や街灯にヒットすると、スピンして止まっちゃう。コース外のグリーン上を走ったり、トンネル内の壁にクルマを擦ってもかなりのタイムロスになるから、ブレーキングやシフトダウンも重要なテクニックになってくるぞ。ただしコース内のドラムカンやなんかは、当たっても影響ないから気にせず跳ね飛ばしちゃおう。



↑コース外の岩や街灯、看板などに当たるとスピンして停止。大きくタイムロス



↑トンネルの壁に接触したり、コース外を走るとパワーが食われてかなりタイムロス



↑コース上のドラムカンやプッシュには当たっても影響なし。気にせず走ろう

ゴルフッ子オープン

カセット タイトー
11月25日発売／¥5900(税抜き)

ゴルフの「楽しさ」お見せします

冬になり、もうゴルフシーズンも閉幕。テレビ観戦もできないとなれば、ファミコンのゴルフゲームにしばしひたって、春を待つことにしましょうよ。

文●内田聡



突然飛び出すハプニングシーンとCOMキャラとのラウンドが特徴的なゴルフゲーム。パスワードを使って徐々に成長していくこともできる。

私のゴルフ体験談

ジャンボ尾崎の豪快なドライバーや、青木功の魔術のようなパットに魅せられて、行ってきました私も、河口湖にある某ショートコース(パー37てヤツ)。

どんなスポーツでもそうだけど、ゴルフの場合もテレビで見る分には実に簡単そうに見えるよね、2オン2パットが。

とんでもない、実際には名前がついてる〝トリプルボギー〞までに打数を収めるのでさえ四苦八苦だった。まずドライバーが真直ぐに飛んでくれない。右に左に曲がるわ曲がる、チョロに天プラ、トップに空振りとフルコース。アプローチショットではせっかくあるんだから使わなきゃ悪いと思ったワケじゃないが、御丁寧にも毎ホール、グリーン横のガードバンカーや池のお世話になった。フェアウェイの芝を掘削機のように掘っくり返しながら、ようやっとたどりついたグリーンの上では、波のようにうねった意地悪なアンデュレーション(グリーンの起伏)のお蔭で、2ケタ叩いてやっとカップインてな調子。その上、アップダウンの激しいコースをバッグかついで歩き回らにゃならないもんだから、運動不足の体には、それはもう、それはもう…。

そんなワケで当然のこと、きれいだったスコアカードはボロボロ、体はヘトヘト、借り物のクラブは泥だらけ、私は真白な灰、と1ラウンドでそれぞれ変わり果ててしまったとさ。



↑自然と青空に囲まれてスカッとショット！ 練習場では味わえないカイカン

スコアの追求もいいけれど

そんな惨々なゴルフ初体験だったけど、やっぱり、パーティ（一緒にコースを回るグループのこと）組んだ友達とバカ騒ぎしながらコースを回るってのは、ゴルフの楽しさを倍加させてくれるもんだと実感してしまったワケだ。



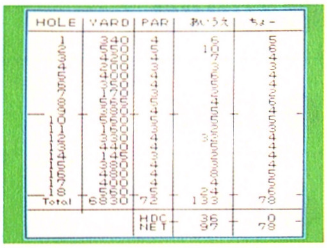
↑コンピュータとのVSモードが、何と言ってもこのゲームのメインイベントだ

1人で打ってちゃ池ポチャやOBも悲しいだけ。空振りしても「今のは素振りだぜっ」とか、ボケをかます相手もいなかったら果てしなくシラケちゃうだろうと思う。その点、2人以上で回ってれば、ボールを後ろへ飛ばそうが、バンカーショットで砂をかぶろうが、笑ってゴマ化せるしギャグにもなる。トラブルもまたプレイを盛り上げてくれる歓迎すべきハプニングになってくれるんだ。そしてこの「ゴルフッ子オープン」は、今までのスコア追求型のゲームとは違った、そんなリラックスしたゴルフを見せてくれるゲームなんだ。

パーティ組んでエンジョイゴルフ

いいスコアでラウンドすると、飛距離が徐々に伸びていく、〝成長〞要素や、プロテストに合格するとエンディングシーンが見られるといったイベント的要素にも見どころはある。だけどこの「ゴルフッ子オープン」は、〝パーティ組んで〞プレイするゴルフの賑やかな雰囲気がとても軽快なノリで表現されているゲームなんだ。

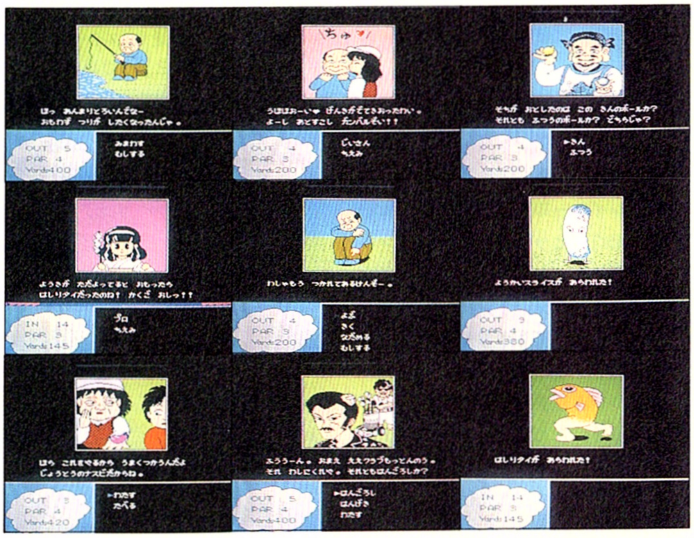
何と言ってもCOMとの対戦プレイが面白い。「ハリスタ」の「ちょうさん」や「奇々怪界」の「さよちゃん」などの友情出演キャラや3人の個性的(?)なキャディさんとの組み合わせで、いろいろ違ったパーティが組める。加えて、全編に散りばめられたズッコケもんのハプニングシーンが、馴れてくると単調になりがちなゴルフゲームにとっては、丁度いいアクセントになって楽しませてくれるので、飽きさせない。グリーンの芝目が簡単とか、あっさりチップインが決まっちゃうとか欠点もあるけど、アマチュアのリゾートゴルフ的なノリのこのゲームは、一味違ったゴルフゲームの切り口を見せてくれたような気がしたのであります。



↑1ラウンドの成績表。この成績をもとに次回のハンデなんてのも教えてくれる



↑成長してプロテストを受け、それに合格するとエンディングシーンが見られる



タイトーカントリークラブの仲間とコースを紹介するぞい

練習モード



まずは小手調べ、てノリで練習モードにチャレンジしてみよう。2PモードでもCOMとのVSモードでもコースレイアウトは同じ。パワーメーターの動きとかグリーンの芝目の感覚なんかをこのモードで覚えてしまおう。

キャディさん

カップまでの残りの距離やコースの攻め方などについてヒントをくれるキャディさん。このゲームでは、なかなか楽しい個性を持ったキャディさんたちがプレイを盛り上げてくれるんだ。



てつこさん

○この道20年のベテランキャディ。たまに自分の世界に入ってしまうけど、一番当てになるキャディさんだ。



ひとみちゃん

○キャディをしながら女子プロを目指しているが、この顔で実はなんと20才なのだというからオドロキなのだ。



ちえみちゃん

○可愛さと明るさは天下一品なんだけど、アドバイスは当てにならない。教えてくれるのは飛距離ぐらいのもの。



←1ホールの打数が12を超えると…怒り炸裂



→かわいいけどあまり役に立たないちえみちゃん

VS COM

ハプニング続出のコンピュータとの対戦モードがなんと言ってもこのゲームの目玉商品だ。

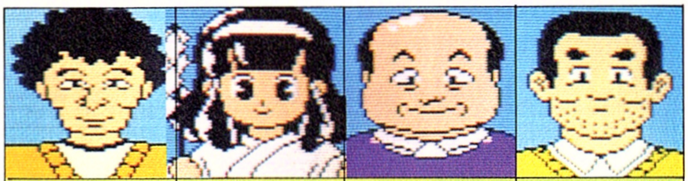
打ち筋やセリフにそれぞれ個性的な味つけがされているコンピュータプレイヤー。1ラウンド回るごとに相手を替えてもいいし、気に入ったキャラとずっとプレイし続けるのもいいけど、勝ち負けは別に関係ない。いいスコアで回ればプレイヤーは少しづつ成長していくので、飛距離もどんどん伸びていく。それ故にパスワードがあるわけだね。エンジョイゴルフでいつの間にかシングルプレイヤーて感じなのだ。



←「ハリキリスタジアム」のちょーさんが登場する

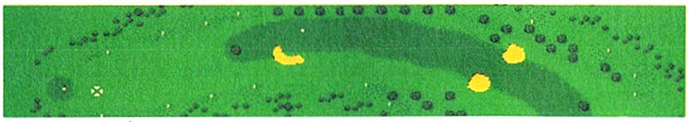


→この人は「京都龍の寺殺人事件」で出演のママ



プロ　さよちゃん　ジイさん　ちょーさん

コース攻略



とりたてて難しいコースやへんなレイアウトのコースがあるワケじゃないけど、やっぱりゴルフゲームの基本はコース攻略だ。このゲームではコースの断面を見渡すことによって、地形のアップダウンを見ることができる。つまり、コースに高低差がつけられているために、それも計算に入れて打たなければならないんだ。だから、グリーンが打ち下ろしか打ち上げかによってクラブ選択にも大きく差が出るし、風の影響にも違いが出てくるんだ。全部は紹介できないけど、いくつかの特徴的なホールを下に挙げてみたので、攻略法を考えて見てくれい。



←アプローチ画面でグリーンの周辺の状況を確認することができる

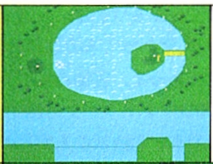


→5番ホールのグリーン。全体的に芝目は単純でパットはラク



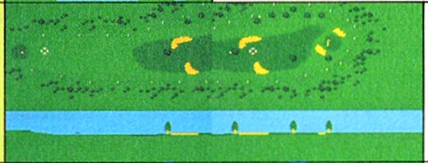
↑18番ホールのグリーン。海がすぐそばまできてる

7番ホール



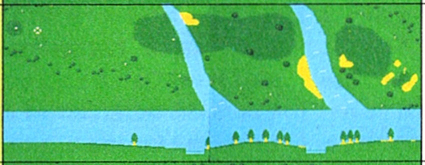
170ヤード・パー3。グリーン周辺はほとんどウォーターハザード。バックスピンで大胆に攻めなければいけないコース。

1番ホール



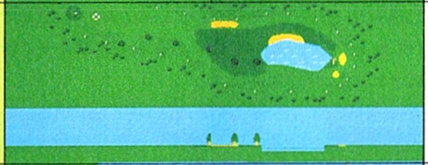
340ヤード・パー4。1番最初だけあってオーソドックスなコース。フェアウェイ真中の杉の木にボールを当てないように。

8番ホール



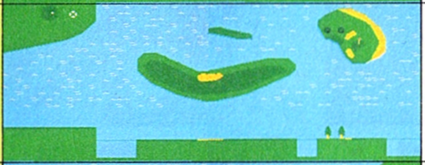
565ヤードと長いロングホール。川越が2つあるテクニカルコースである。初めは川の手前できざんでいくのが安全だ。

9番ホール



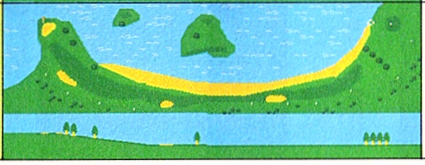
380ヤード・パー4。グリーン手前で池が大口を開けている。手前で池ポチャ、奥にはバンカーと、2オンは難しい。

16番ホール



480ヤードと距離のあるミドルコース。島から島へと渡らなきゃならないハードなレイアウトだ。飛ばし屋は有利だろう。

18番ホール



560ヤード・パー5。最終ホールは超難関コースだ。狭いフェアウェイをとるか、小さな島を攻めるか、悩むところだ。

コンフリクト

カセット ビック東海
12月1日発売／¥6200(税抜き)

実戦の魅力と不安

ウォーSLGの戦闘シーンて、何か味気ない。いくらグラフィックがハデになっても、戦闘自体はCOM任せだしね。だけど、コンフリクトはねぇ…。

文●北枕獲



16のマップを持つ、戦術・作戦級のウォーシミュレーション。戦闘シーンでは攻・守、武器等をコマンドで選択する新方式を取り入れている。

やったね、待ってたよ、こーゆーの戦闘に歓喜

僕たちには戦争体験がないし、これからも経験なんかしたくない。だけど、兵器は大好きだし、戦争それ自態にも興味がある。で、ウォーSLGで疑似戦争体験を楽しむ（不謹慎な言い方ではあるけど、ゲームってのは楽しむためにプレイするんだしね）ことになる。

今までのウォーSLGって、司令官として戦争に参加していた。これは戦略級にしても、戦術級にしても変わらない。情報を集め、状況を分析し、各ユニットに命令を出す。個々の戦闘にしたって、戦えって命令するだけで、自ら武器を取って戦闘に参加するってことはなかった。どっちかってーと、後方の司令部で、大きな地図の前であーだこーだと言ってる（戦争映画で見たことあるでしょ）感じが強かった。

さて、『コンフリクト』だ。コイツは、東西両陣営の局地戦をテーマにしたウォーSLGなんだ。リアルなファミコンウォーズって感じかね、カンタンに言っちゃうと。登場する兵器も、現用兵器だし（まだ、実戦配備されていないヤツもあるぞ）、地形も10種類が用意されている。さらに、ファミコン初のヘックス・マップだぞ！　やっぱウォーSLGは六角形じゃないとな。スクエアは、やっぱさびしーよな、うん。

で、マップは16枚。基本的にマップは自由に選択できるんだけど、最後のマップ16に進むには、マップ1～15に勝利しないといけないんだ。狭いの、広いの、単純なの、複雑なの、いろいろそろってるぞ。10種類の地形は平地、山岳、森林、荒れ地、浅瀬、海、橋、都市、工場、空港だ。もちろん地形効果だってある。地形によって、必要移動力、防御力、被弾率なんかが変化するワケだ。

ちょっと、変わってるのは勝利条件。局地戦だけあって、首都占領じゃないんだ。敵のコマンドリーダー（Hマークがついた戦車が司令部なんだ）の撃破が唯一の条件なのだ。つまり、一発逆転も可能ってことだね。それだけに、とってもスリリングなんだよ。

それから、ユニットの生産は、お金じゃなくて、FP（フェイムポイント）で行うんだ。FPは都市や空港にユニットを1ターン置くか、戦闘で勝利すると増える（とーぜん、負けるとゴソッと減るぞ）んだ。都市や空港にユニットがないとFPが増えない。つまり、ユニットを増やせない。いかに都市を抑えておくか、守備隊の存在が重要なポイントなんだよ。

コンフリクトの最大の特徴は、戦闘シーンにある。ただ、戦えって命令を出すだけじゃなく、直接、戦闘に参加できるんだ。とは言ってもね、戦闘がアクションになるなんて、安易なことはしてないから御安心。とことんSLGしてるからね、コンフリクトは。

どーゆー戦闘かってーと、コマンド選択式になるのだ。RPGでおなじみの、あの方式ね。戦闘で、最初にやるのは攻撃・守備・退却の決定。攻撃の場合、次は使用武器の設定だ。基本的に各ユニットは2種類の武装をもっている。弾数に制限のない兵器（バルカン、機銃、等）と、弾数制限があるけど破壊力の大きい兵器（ミサイル、砲、等）があって、状況によって使い分けようってワケさ。

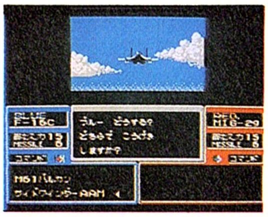
守備の場合。ユニットによっても変化するけど、6種類の守備行動があって、回避率や反撃のしやすさが違うワケ。つまり、敵の攻撃を読んで行動することも重要なのね。

退却も、基本的には守備行動と同じ。状況、行動によって、退却できる場合もあるって程度だから、あまりアテにしない方がいーだろーね。

とゆーワケで、ブルー、レッド両軍のユニットを紹介してしまうぞ。



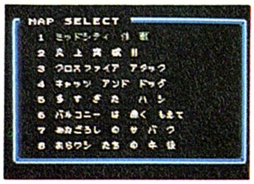
↑さぁ、戦闘だ。ね、まるでRPGみたいでしょ。最初は、攻撃、守備、退却から行動を決定するんだ



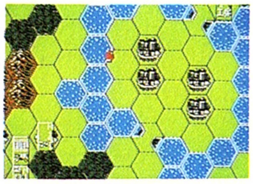
←攻撃を選んだら、次は武器の選択だ



↑確実に勝ちたいので、空対空ミサイルのサイドワインダーを使った。うまく当たってくれればいいけど…



→マップは全部で16面。十分な数だよね



→やっぱ、SLGはヘックスじゃなくっちゃ



→敵を見失った！　とりあえず守備を選ぶ



→敵索で敵機の機影を探す。どこだよぉー



←ユニットの生産は、FPで行うんだ



←セレクトで能力確認もできるんだ



←敵の攻撃をよけ、反撃に入る。覚悟!!



←チャフは最も効果の高い守備なんだぜ

メカに随喜

じゃあ、さっそく始めることにしようね。ブルー軍が西側、レッド軍が東側だぞ。そうそう、この表のＦＰってのは、そのユニットを生産するのに必要なＦＰ値のことだからね。うーん、やっぱ使える兵器は高価いなあ。

それぞれのユニットの特徴をしっかり把握して、適材適所を心がけよーね。ユニットの相対関係（戦闘機は攻撃機に強く、対空戦車に弱い。攻撃機は主力戦車に強く、戦闘機、対空戦車に弱い、主力戦車は対空戦車に強く、攻撃機に弱い。対空戦車は戦闘機、攻撃機に強く、主力戦車に弱い…ってヤツね）をハズさないよう注意することが、いちばん近い〝勝利への道〟なのだぞ。

BLUE軍

F-4E　ファントムII　戦闘機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
10	6	15	8

A兵器	M61バルカン	FP
B兵器	スパローAAM	5000

現在も10ヵ国で使用されている、西側のベストセラー機

M1A1　エイブラムス　主力戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
5	8	15	14

A兵器	12.7mm機銃	FP
B兵器	120mm砲	6000

西独レオパルド２と並ぶ、米の最新鋭主力戦車

F-16C　ファイティング・ファルコン　戦闘機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
10	6	15	6

A兵器	M61バルカン	FP
B兵器	サイドワインダーAAM	6200

運動性、搭載能力、コスト、どれを取っても一級品だ

M60A3　—　主力戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
5	8	15	14

A兵器	12.7mm機銃	FP
B兵器	105mm砲	4200

現在20数ヵ国で使用されているベストセラー戦車

F-15E　イーグル　戦闘機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
10	6	15	8

A兵器	M61バルカン	FP
B兵器	アムラームAAM	7000

西側最強の大型戦闘機。さすがに生産コストも超一流だ

M151　トウ・ミサイル・ランチャー　主力戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
6	6	15	8

A兵器	サブマシンガン	FP
B兵器	TOW ATM	1000

対戦車ミサイル装備の戦闘車両。コストの割に使える

F-23　A・T・F　戦闘機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
11	8	15	8

A兵器	M61バルカン	FP
B兵器	アムラームAAM	7800

米軍の次期戦術戦闘機として開発中の機体の量産Ver.

M247　サージャント・ヨーク　対空戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
5	6	15	—

A兵器	40mm機関砲	FP
B兵器	—	3000

M48の車体に40mm機関砲２門を搭載した対空自走砲

F-7　コルセアII　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	10

A兵器	M61バルカン	FP
B兵器	MK83 BOMB	3400

本来は艦上攻撃機だが、米空軍も採用した優れモノだ

M48　チャパレル　対空戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
5	6	15	4

A兵器	サブマシンガン	FP
B兵器	SAM	4800

サイドワインダーをM548装軌輸送車に搭載した対空車両

A-10　サンダーボルトII　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	12

A兵器	30mmガトリング砲	FP
B兵器	MK83 BOMB	5800

低空能力、搭載力に優れた地上支援用大型攻撃機

KC135　空中給油機　タンカー



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	—

A兵器	20mm機関砲	FP
B兵器	—	3000

B707旅客機を改装した空中給油機。広いマップの必需品

AV-8B　ハリアー　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	8

A兵器	25mm機関砲	FP
B兵器	MK83 BOMB	5600

英のVTOL戦闘機ハリアーを攻撃機用に改良した機体

—　補給車　タンカー



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	—

A兵器	12.7mm機銃	FP
B兵器	—	1600

弾薬・燃料補給のトラック。戦闘は極力避けること

AH-1S　ヒュイコブラ　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
7	5	15	8

A兵器	20mm機関砲	FP
B兵器	TOW ATM	2400

対戦車ミサイルTOWを装備した対戦車用の攻撃ヘリ

—　歩兵　兵士



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
4	10	15	—

A兵器	サブマシンガン	FP
B兵器		

弱いが、いつでも生産可。FP稼ぎに都市に置いとこう

AH-64　アパッチ　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
7	5	15	12

A兵器	30mmチェーンガン	FP
B兵器	ヘルファイアATM	3800

西側最強の対戦車用発達型攻撃ヘリコプター

—　工兵　兵士



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
4	10	15	4

A兵器	サブマシンガン	FP
B兵器	TOW ATM	800

携帯型地対地ミサイルを装備した、エリート歩兵

RED軍

MIG-23　フロッガー　戦闘機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
10	6	15	8

A兵器	23mm機関砲	FP
B兵器	アフィドAAM	5000

東側の主力機である可変翼の制空戦闘機だ

T-80　—　主力戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
5	8	15	14

A兵器	14.5mm機銃	FP
B兵器	125mm砲	6000

ガスタービンエンジンを装備したソ連軍最新鋭主力戦車

MIG-29　ファルクラム　戦闘機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
10	6	15	6

A兵器	30mm機関砲	FP
B兵器	AA-11 AAM	6200

ソ連軍のこれからの主力戦闘機。F-16のライバル

T-62　—　主力戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
5	8	15	14

A兵器	12.7mm機銃	FP
B兵器	115mm砲	4200

ソ連のベストセラー戦車。チューンナップ型として登場

SU-27　フランカー　戦闘機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
10	6	15	8

A兵器	23mm機関砲	FP
B兵器	アラモAAM	7000

F-15イーグル並の能力を持つ、最新鋭制空用戦闘機

BRDM2　—　主力戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
6	6	15	8

A兵器	サブマシンガン	FP
B兵器	スワッターATM	1000

対地ミサイル・スワッターを装備した小型装輪装甲車

MIG-33　?????　戦闘機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
11	8	15	8

A兵器	30mm機関砲	FP
B兵器	アラモAAM	7800

実在するか不明。幻の次期主力機？ A.T.F.の対抗機

ZSU-23　シルカ　対空戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
5	6	15	—

A兵器	23mm機関砲	FP
B兵器	—	3000

PT-78の車体に23mm機関砲４門を搭載した対空自走砲

SU-17　フィッター　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	10

A兵器	30mm機関砲	FP
B兵器	BOMB	3400

戦闘機型、攻撃機型の２種類あるが、これは攻撃機型

SA-8　ゲッコー　対空戦車



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
5	6	15	4

A兵器	サブマシンガン	FP
B兵器	ゲッコーSAM	4600

SA-8地対空ミサイル４基を装備した対空車両

SU-25　フロッグフット　攻撃機

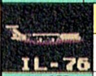


移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	12

A兵器	30mm機関砲	FP
B兵器	BOMB	5800

低空での能力、搭載能力に優れた対地攻撃機

IL-76　キャンデッド　タンカー



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	—

A兵器	23mm機関砲	FP
B兵器	—	3000

軍用・民間用に使われる貨物輸送機。給油機として登場

YAK-38　フォージャー　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
8	6	15	8

A兵器	23mm機関砲	FP
B兵機	BOMB	5600

元はV／TOL戦闘機だが、搭載能力等を上げ攻撃機に

—　補給車　タンカー



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
6	6	15	—

A兵器	12.7mm機銃	FP
B兵器	—	1600

弾薬・燃料補給用のトラック。武装は貧弱である

MI-24　ハインド　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
7	5	15	8

A兵器	23mm機関砲	FP
B兵器	スワッターATM	2400

空飛ぶ戦車と呼ばれる、対地攻撃ヘリコプター

—　歩兵　兵士



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
4	10	15	—

A兵器	サブマシンガン	FP
B兵器		0

歩兵小隊は４人一組である。どーでもいーことだけど

MI-28　ハボック　攻撃機



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
7	5	15	12

A兵器	30mm機関砲	FP
B兵器	スパイラルATM	3800

ソビエト最新鋭の対地攻撃用ヘリコプター

—　工兵　兵士



移動力	燃料	耐久力	B兵器弾数
4	10	15	4

A兵器	サブマシンガン	FP
B兵器	ATM	800

いくらミサイル装備と言っても、最前線で戦うのは…

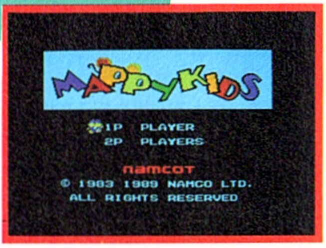
マッピーキッズ

カセット ナムコ／12月22日発売
￥5800（税抜き）

夢は立派なマイホーム

一匹のねずみが、お嫁さんをもらうために必死に家を建てる…なんとなく哀愁がただよってしまいそうだけど、実はけっこうコミカルなゲームなのです。

文●AYU



「マッピー」シリーズ第3弾。今までのトランポリンの代わりにジャンプやキックなどのアクションを主人公の動きとして取り入れ新しくなったゲームだ。

ねずみのマイホーム建築ゲーム

1984年11月、ナムコの4本目のゲームとして登場したのが「マッピー」。元々ゲーセン版だったのを移殖したものだった。その後'86年11月にはマッピーシリーズの第2弾として「マッピーランド」を発売。どちらもトランポリンを使った単純なアクションゲームだが、プレイすると、けっこうハマッちゃうものだった。

で、その続々編が今回紹介する「マッピーキッズ」なんだ。

その言葉通りマッピーの子供たちが活躍をするんだけど、そのキャラクターがねずみだってとこがちょっとおもしろいよね。アニメの世界では、例えば「トッポジージョ」とか「トムとジェリー」の「ジェリー」とか、かわいいねずみのキャラはいっぱいいた。でもファミコンのキャラとしては意外とめずらしいもんね。ちっちゃくってコミカルで女の子が好きそうな感じ。余談だけど、このハッピー（「マッピー」の子供の名前だよ）の足ってば、週刊『ヤングジャンプ』連載中の「ツレちゃんのゆううつ」ってマンガに出てくるツレちゃんの足にそっくりでかっわいーんだ。ま、知る人ぞ知るって話だけど…。

で、このねずみ達の目的はってーと、なんとマイホームを建てることなのだ。


↑このゲームの主役はなんとねずみ。ちっちゃくてかわいくってなんか愉快だよね

かわいいお嫁さんをもらうために一生懸命お金を稼いで少しずつ家を建ててく…なんて、涙ぐましいものがあるよね。

女の子としては、こんだけ頑張ってくれたらお嫁にいってもいーかなぁなんて思ったりするワケだけど。

今の日本で〝マイホーム〟なんていったら、しょせん夢のよーな話になっちゃうけど、このゲームの中では頑張ればホント「土地付一戸建住宅」が建てられる。努力のかいがあるってもんでしょ。ローン地獄もないしね…。

なんか井戸端会議してるおばさんみたいなこといっちゃったけど、このゲームには暗さなんてみじんもないから安心してね。それどころか明るくって元気いっぱいって感じのゲームだから。〝ハッピー〟〝ラッピー〟っていう名前からしてあっかるいもんねっ。


↑一番最初は何もない。どんな家が建つのか、ドキドキワクワクって感じかな

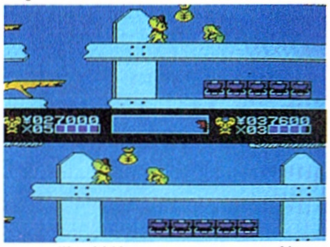

↑黄色いタンポポと白いタンポポがそろったとこ。綿毛がふわふわ飛び交うんだよ

サブゲームもついて楽しみ方イロイロ

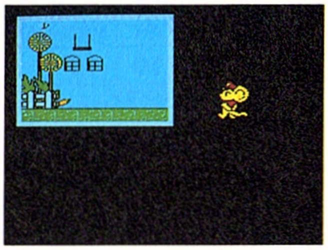
このゲームには楽しめる演出がたくさんある。

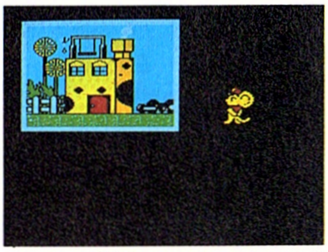
例えばサブゲーム。いわゆるボーナスゲームなんだけど、これがけっこう燃えちゃうんだ。種類は旗上げ（赤あげてってヤツ）、尻押し、間違い探しの3つ。ボーナス賞品をかけて戦うワケなんだけど、負けると反対にお金や品物を持ってかれちゃう。力も入ると思わない？　ちなみに、ひとつ下の間違い探しなんぞやってみてはいかがでしょう。この他にも何パターンかあるよ。

で、もう1つの楽しみ方といったらやっぱり2Pでしょう。1Pの場合全てのパーツを集めて家を建てないとお嫁さんがもらえない。が、2Pの場合だと、相手より少しでも多くお金やパーツを持っていればお嫁さんがもらえるんだ。つまり1対1の壮絶なバトルがくり広げられるってワケ。マップを1つのボードにたとえるなら、このゲームはまさしく「人生ゲーム」だよね。お金を少しでも多くためて自分の人生を満たしていくんだから。でもそれには相手の不幸も必要ね。ルーレットでなく自分の足で蹴落としてやって下さい。


↑2P時の作戦はいろいろ。ゴール近くで待ち伏せし、相手のお金を巻き上げたりね

↓サブゲームのうちの1つ〝まちがいさがし〟。さぁ君はこの中から見つけられるかな

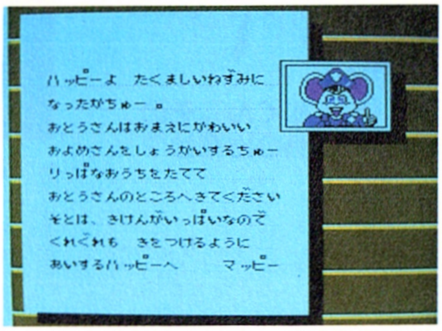


↑窓がついたけどまだまだ家になるのはほど遠いね。もっとお金をためなくっちゃ


↑ほとんど出来上がったところ。あとは車のボディとおひさまが欲しいなーなんて…

お嫁さんをもらうため立派な家を建てるのだ

ストーリー

マッピーパパの元から離れ1人暮らしをしていた子供たち〝ハッピー〟と〝ラッピー〟にパパから1通の手紙が届いた。その内容は「お前達にお嫁さんを紹介したいから立派な家を建ててパパの所に戻って来なさい」と言うもの。2匹は幸福を夢見て旅立った…。

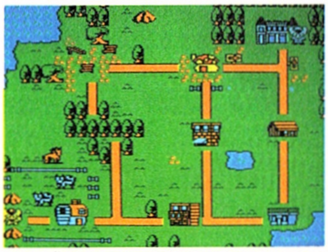


↑マッピーパパからの手紙。2Pの時には2人にあてたメッセージが書かれているよ

マップ

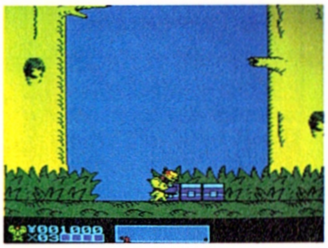
パパからの手紙の後にこれから冒険するラウンドマップが表示される。1Pと2Pではラウンド数、コースなどが違うからチェックしてね。ステージは森や湖、ベランダなど様々。下水道なんていうねずみらしいとこもあるよ。

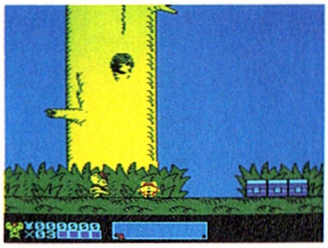

↑1P時のマップ。全15ラウンドで2通りのコースがある。森や湖など種類は豊富


↑2P時のマップ。全5ラウンドで3通りのコースがある。先にゴールした方が選択

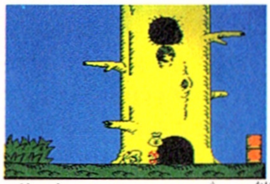
アクション

基本的なアクションは敵や宝箱をけるためのキックと、障害物を飛び越えるためのジャンプ。Ⓐボタンを連打すれば長時間浮遊できるスーパージャンプも可能だ。もちろん敵に体当たりしちゃったらダメージを受けるからね。


↑宝箱をキックしてお金をかせごう。ブロックの中にもかくれアイテムが入ってるよ


↑敵を倒す時もキックしていこう。ヒラヒラと飛ぶ敵から伏せて逃げる事もできる




↑敵に当たるとダメージを受けお金が宙に舞う。これは取り戻せるよ

←Ⓐボタンの連打でしっぽがプロペラになり、浮遊時間が長くなるんだ

お買い物

ひたすら集めまくったお金の範囲内で家のパーツを買いそろえる事ができる。1度購入したものは「うりきれ」表示が出て買う事はできないよ。中にはセットで買うと値引きしてくれるものもあるから考えながら上手に買い物してこうね。全ての品物がそろったらお嫁さんがもらえるって仕組みさっ。

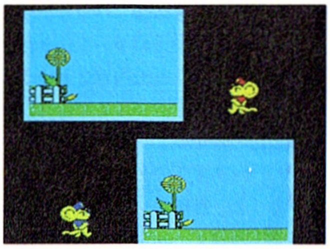


↑買った品物の組み合わせによって割り引きをしてくれるからよーく考えて買おう

マイホーム建築合戦

2Pで遊ぶ場合、どちらがどれだけ多くのパーツ(お金)を集めたかで勝敗が決まるんだ。つまり2人は敵同士ってこと。少しでも多くのお金を得るためには手段を選ばず！　じゃんじゃん相手を攻撃してお金を奪っていこうね。で、そんな時有効に使用していただきたいのが2P時に出るアイテム〝ブーツ〟。これを取るとキックした時敵を色々な形で飛ばすことができるんだ。その敵を相手に当ててダメージを与える事もできるから…ナイスですねぇ。


↑上が〝ハッピー〟で下が〝ラッピー〟。2匹が顔を合わせて戦うこともできるんだ


↑どっちがより多くの買い物をしたかで勝負が決まる。こりゃ負けらんないよね！

サブゲーム

各ラウンドをクリアするごとにサブゲーム（ボーナスゲーム）をする事ができる。まず最初にスロットで賞品を決め、次にゲームの相手をミューキチ、ミュータ、ミューミューの3匹の中から決めるんだ。ゲームの種類は旗上げ、尻押し、間違い探しの3つ。これらのゲームに勝たないと賞品はもらえないうえ、逆に取られちゃうから頑張ろう。



↑1つのステージをクリアするとボーナスが出るんだけどタダじゃくれないのだ


↑ゲームの相手もスロットで決めるんだ



→平常心を保たなければ負けちゃう旗上げ


←曲が鳴り終わった瞬間勝負をする尻押し


←いくつかのパターンがある間違い探し

カセット 新正工業・バンダイ
12月15日発売／￥5800（予価・税抜き）

おそ松くん
奇想天外なアドベンチャー



赤塚不二夫原作の同名マンガ、アニメのゲーム化。イヤミの出っ歯の秘密を探るため、3つの時代をタイムマシンで飛びまわるギャグアドベンチャー。

息が長すぎるほどの大活躍を続ける、赤塚大先生の大傑作『おそ松くん』。その個性あふれるキャラクター達はまさにゲームにうってつけ。FC版の出来は？

文●杉森 建

ゲームのジャンルとキャラクター

アニメや映画などを題材にした、いわゆるキャラクターゲームのゲーム性については、よく色々と論議がなされているところだが、やはりそれ以前にそのキャラクターに合ったゲームデザインがその作品でなされているか、というのが重要だと思う。

たとえば、その昔『バツ＆テリー』という野球マンガがゲーム化されたことがあったが、その内容はというと主人公がバットやボールを武器に、迫り来る謎の敵を倒しつつ先へ進むという『マリオ』タイプのゲームで驚いたことがあった。野球マンガだからといって安易に野球ゲーム化しなかったという点は評価できるが、あまりに原作の味がなくなってしまうのも困りものだ。

そこで、アドベンチャーゲーム。これはキャラクターゲームとして、最も無難なジャンルといえるだろう。

理由はやはり、原作通りのシナリオ展開ができること、そして静止画面が多いので、キャラクターの持ち味を損なわないグラフィックが表示できることなどがあげられる。しかし…。

確かに、『美味しんぼ』とか『マルサの女』とかならば、アドベンチャーにするしかない、という感じはする（僕は『美味しんぼ』を、山岡さんがジャンプしながら巨大な海原雄山と包丁で戦うゲームと想像したことがある）。が、どんな役柄も違和感なく面白くハマリそうな、パワーある赤塚キャラ『おそ松くん』なのだから、もっとハチャメチャでヘンなゲームにしてほしかったと、ちょっと残念に思わないでもない。



↑原作のキャラクターが遜色なく生かされた『おそ松くん』のグラフィック

おそ松くんはアドベンチャー

というわけで、この『おそ松くん』は、会話型のアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公の『おそ松』となって、アイコンで表示された「話す」「調べる」などのコマンドを使いながらストーリーを進めていくんだ。

おそ松くんの移動は、フカンで構成されたマップ画面で行う。この中で、道行く人々や建物の中から情報を集めて回るのだ。途中、重要な情報やアイテムを手に入れたりすると、チャイムがピロリーンと鳴る。これはゲームのストーリー上進展があったぞ、と知らせるサイン。目安にして進めよう。



←マップ画面。ちょっと画面表示が狭い気がする


←建物の中ではこの画面。数種類のアイコンで操作

お金と体力のゲームシステム

『おそ松くん』には、アドベンチャーゲームらしからぬ要素が2つ、ゲーム内に組みこまれている。

1つは「げんき」。これはRPGやアクションゲームでいう「体力」にあたるもので、プレイ中なんらかのアクシデントに遭遇すると減ってゆき、0になるとゲームオーバーになってしまう。

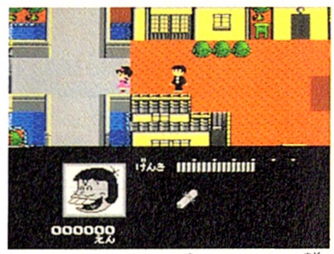
「げんき」は画面下にメーターで表示されているので、常に気をつかっていたほうがいい。

そしてもう1つは「お金」。これは、もちろんアイテムを買ったり、体力を回復させたりするのに必要なものだ。

で、その入手方法はというと、どこかに隠してあるのを見つけたり、イベントをクリアして貰ったりするのだが、マップ上の道にもところどころに落ちていることがある。集めよう。これについても常に画面に表示されているよ。

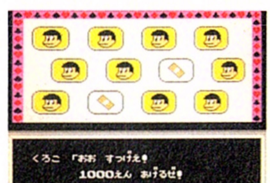


↑このように、キゲンの悪いヒトや暴力的なヤツと合ってしまうと…



↑『げんき』メーターが減ってしまう。宿屋に泊まるか、アイテムで回復させよう

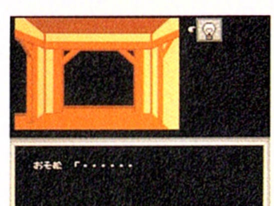

←落ちているお金は何度でも拾える。一個20円


←サブゲームの神経衰弱。お金やアイテムが当る

さすがはバンダイ

さて、こんな感じの『おそ松くん』。詳しいストーリーについては次ページを見てもらうとして、総評を。

バンダイのキャラクターゲームのエライところは、今まであったゲームのキャラクターをただ置きかえるだけ、なんてことは絶対やらず、何か1つでも斬新な要素が加えられている、というところだろう。ただ、操作性とか、チラチラするスクロールとかの細かい点への気配りが不足しているように思う。その辺が少し「おそまつ」な感じ。でもそれ以外は合格点だよ。うん。



←なんと3D迷路まで。イタレリツクセリだ

出っ歯の謎に迫れ！　おそ松くん！

謎のかけじく

ある日のこと。イヤミは自宅の押入れから１本のコキタナイかけじくを見つけた。それにはイヤミの御先祖様の肖像画が描かれていたのだが、なんとそのイヤミそっくりの先祖の顔にはトレードマークの『出っ歯』がない！代々イヤミ家には出っ歯の人間しか生まれないと聞かされていたイヤミは不思議がるのだったが…。



↑この１本のかけじくからスベテは始まった。栗良平。それはかけそば

おそ松のワルダクミ

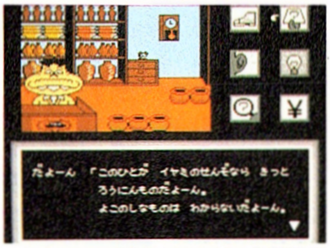
そこへやって来たおそ松くん。そのかけじくのイヤミの横に描かれた、キラキラと光るモノに目をつけ、かけじくを奪って逃げてしまう。

いろいろと調べた結果、このかけじくは江戸時代のモノであること、絵に描かれた光るモノは何やら値うちのありそうなことがわかった。

そこで頭をもたげるおそ松の悪だくみ。この宝物を手に入れて大金持ちになってしまおうというわけだ。

おりしも訪れたデカパン研究所ではデカパン博士が助手のチビ太とともにタイムマシンを完成させたところ。

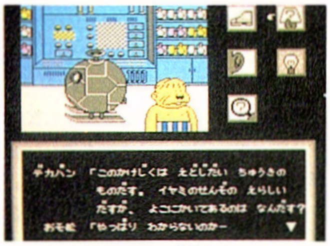
宝の１人占めをもくろむおそ松は、他の兄弟には内緒で出発することに。



↑イヤミから奪ったかけじくを骨董品屋のだよーんに鑑定してもらうと…



↑おそ松の家。他の５人の兄弟がつぎつぎと現れる。全員の名前、知ってる？



↑ナニやらアヤシゲな研究をしているデカパン研究所。後ろのキカイはいったい？

タイムマシンでタイムトリップ

デカパン博士の造ったタイムマシンは、かなりイイカゲンなモノではあるらしいが、とりあえず動くらしい。

欲に目のくらみまくっているおそ松は、「科学の進歩のためなら、喜んでこの身をささげます！」などとエラソーな事をいってデカパンをまるめこみまんまとタイムマシンを借りることに成功。さあ、江戸時代へワープ！　かけじくの謎を解きあかせ！



↑タイムマシンは６人乗り。…ということは…？　アトアトの展開がわかるような気が



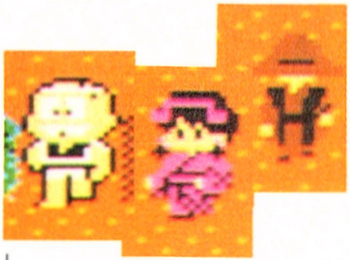
←とりあえずはおそ松一人を乗せて江戸時代へワープ！　ドビュン

江戸時代

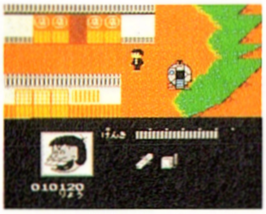
江戸時代に到着したおそ松は、とりあえずイヤミの先祖を探すが、なんとそのイヤミは、ビンボー長屋で現代のイヤミよりも貧しい生活をしていた！

とても宝を持っているとは思えない状態のイヤミに話を聞いてみると…

かけじくに描かれた光るモノは『幸福の入れ歯』と呼ばれる宝であるという。入れ歯は東にある洞窟で見つけたのだが、同じ長屋に住む『おそ松』という忍者に盗まれてしまったのだそうだ。『おそ丸』…？　この名前は、もしや…



↑江戸時代の町中を歩くチビ太やトトコちゃん達(の御先祖サマ)。話を聞こう



←タイムマシンの降りた地点からスタートする



↑ビンボー長屋で見つけたイヤミの先祖。現代のイヤミより出っ歯が小さめだ



↑町の東の洞窟内に描かれたナゾの壁画。どうやら古代の歯医者さんのようだが…



↑デカパン殿様が治めるデカパン城。門番のハタ坊はなかなか通してくれない

原始時代

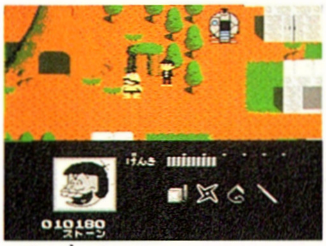
洞窟にあった壁画に『幸福の入れ歯』の謎を解くカギがあるとにらんだおそ松は、壁画の描かれた時代、原始へとワープした。

そこで入れ歯を製作してたのは、なんとデカパン。しかし、歯をつくるのに必要な材料、ニャロメザウルスのツメが足りないという。

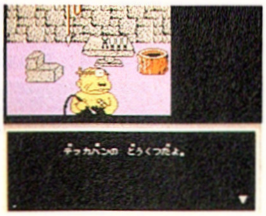
さあ、どうする？　おそ松！



←原始でのイヤミの商売はナント肉屋(恐竜の)



↑話が行き詰ったら、タイムマシンへ１度戻ること。これがけっこう重要だ



←問題の歯医者をやっていたのはデカパンだった



←戦闘シーンでは間違ったコマンドを選ぶと死ぬ

未来戦史ライオス

カセット　パック・イン・ビデオ
12月1日発売／¥6300(税抜き)



メカ対メカのバトルが展開される、未来戦争ＳＬＧ。バトルマップとクエストマップに分かれており、悪の王国ゴインキアを倒すのが目的である。

気合の入ったメカニックバトル

ごっついメカ同士のバトルが何と言っても見ものの、この「未来戦史ライオス」。ＳＬＧにしてはやけに活きのいいメカたちが迫力の戦闘シーンを展開するのだ。

文●内田聡

ふと甦える少年時代

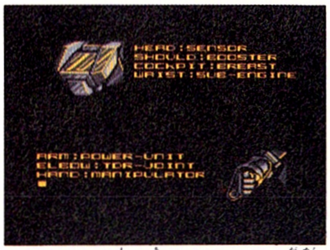
「そーらにそびえる黒鉄のしーろーっ」ん？　マジンガーＺか。
「フェードイーン、フェードイーン、たちまちあふれる…」
これはライディーン。
「しーんちょー57m、体重550ｔ…」
コンバトラーＶ…と。

これはわかる人にはわかる、ロボットアニメの主題歌の一節。僕と同世代の人たちにとっては、友達との会話のための必修科目みたいなものだったと思う。

男ってのはみんな大なり小なり、メカ好きの一面てのを持っている気がする。ガキんちょの頃は誰しもアニメのロボットが好物だったでしょ。昭和40年代後半から50年前半をガキんちょとして過ごしたヤツらには、アニメロボットのおもちゃは宝物だった。ほら、みんな１つは絶対持ってたジャンボマシンダーや超合金てヤツだ。

成長するにつれ、アマチュア無線やＡＶとかのオタク的なものから、バイクや車といったアクティブなマシーンまで興味の対象も分かれてくるけど、結局、機械に対する憧景てのは変わらない。その原点はやっぱり、ガキんちょ時代に食い入るように見つめていたロボットたちに見出すことができる。

この「未来戦史ライオス」をプレイしていて、ふとそんな事を考えていた。勘違いしてもらっちゃ困るけど、「ライオス」はアニメのキャラクターものじゃない。だけどそれにしちゃ、やたらリキの入ったメカの描写や設定がなされている。プレイヤーの目がＳＬＧとしての本来の姿より、思わずそっちのメカメカしい要素の方へ向いちゃうくらいに。セッティングが変えられる武器の種類だけで15もあるとか、それをいちいちグラフィックで見せてくれるトコロなんかは、カユイとこに手が届くような感じでとてもヨイ。ＢＧＭや戦闘の時の効果音もド派手と、このサービス精神の旺盛さには、思わず童心を甦えらせてしまうのである。



↑のっけから盛り上げてくれるデモ画面。一瞬、キャラクターものか、と思うが…

ストーリー

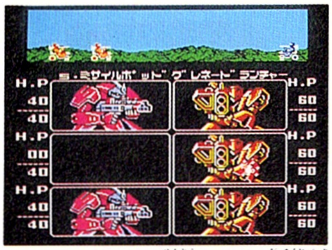
惑星暦59086年のディザーバス太陽系に存在する第８惑星〝ライオス〟。ここには、セシリア、クーガー、モリタニアン、ブータス、リカバス、ゴインキアの６つの国があった。しかし悪の王国ゴインキアは、大量のバトルアーマーを作り上げ、セシリア王国以外の国々を見る見るうちに征服してしまった。セシリア王国の王子ヤッピーは「平和を乱すもの許すまじ」とばかりに立ち上がったのだが、果たしてライオスに平和を取り戻すことが出来るだろうか。

シミュレーション要素も負けてはいない

ではこの「ライオス」はメカの描写に力が入っただけのソフトかと言えばそんなことはない。難易度自体はそう高くないにせよ、シミュレーション要素もかなり本格的なのである。それぞれのバトルマップは９つの地形から構成されていてかなり複雑なマップもあるし、ゲーム後半ではかなりの広さになる（広すぎる気もするが）。そしてバトルアーマーのセッティングは、15種類の武器と６種類の足（キャタピラ、タイヤなど）を地形や敵の部隊に合わせて組み合わせなければならないので、かなり熟考を要するところだし、この「未来戦史ライオス」の最大の見せ場でもある。

ＳＬＧというと、とかく数値の複雑さやスケールの壮大さに目が奪われてしまいがちで、ヴィジュアル的なエクスタシーは顧りみられないことが多い。だけどこの「ライオス」は、左で書いたようなメカの細かい描写や設定、そして戦闘シーンでのアニメーション効果などで、視覚的にも充分楽しめるＳＬＧに仕合がっている。クエストモードでのちょっとしたＲＰＧ的味つけも、ゲーム全体にうまく溶け込みつつ、ちょうど良いアクセントになっていると思う。

難を言えばコンピュータの思考時間の長さや、武器の名前の覚えにくさなどもあるけど、この「ライオス」は一風毛色の違った印象を与えてくれる未来戦争ＳＬＧなのだ。



↑バトルマップでの戦闘シーン。画面上部では砲弾の飛び交うアニメーションもある

掟破りの自動モード

このゲームには自動モードという機能が付いてる。これはバトルマップでの戦闘を全てＣＯＭがやってくれちゃうという便利モードなのだ。これを使って自分は〝観戦〟に回るというモノグサもできちゃうんだ。

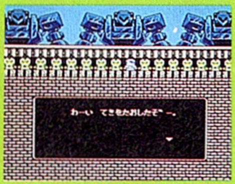


↑ＣＯＭ任せもいいけど、当然自分の側が負けることもあるのであしからず

なんともカワイイヤッピー王子御一行

見るからにゴツいバトルアーマーを操っているのは、実はこんなにかわいらしいキャラたちであった。このあたりのアンバランスさが、なんとも言えず新鮮で、このゲームの１つの特色でもあるんだよね。

→初めて見た時は思わずズッコケてしまった

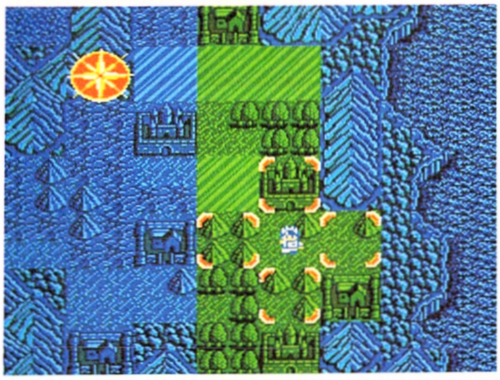




←負けてもその地点からやり直せるからね

バトルアーマーの緻密なセッティングが命！

全体マップ



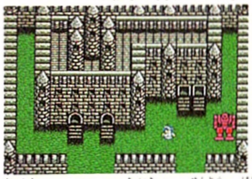
全体マップの中にクエストマップとバトルマップがあり、1つのエリアを征服すると色が変わることでそれが表示される。クエストマップでは町の人々からアイテムや敵の情報を聞くことができ、バトルマップでは敵との戦闘が行われる。

クエストマップ



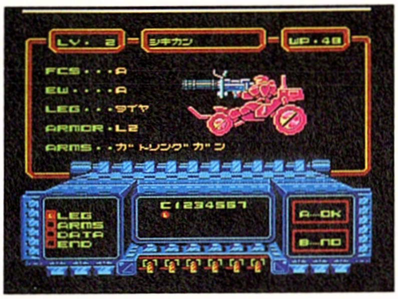
↑ＲＰＧ風に町の人とお話ができる。重要な情報もあるので注意しよう

バトルマップ



↑征服していない地域では戦闘が始まる。緑色の部分は征服済の地域

セッティング



↑武器や足回りのセッティングを変えると、それに合わせて、グラフィックも変化してゆく

バトルマップでの戦闘のカギを握っているのが、バトルアーマーのセッティングだ。まず武器にはそれぞれ、ウエイトポイント、命中率、威力、射程、弾数が設定されていて、移動パーツにはウエイトポイントの上限と基本移動力が定められている。つまり、移動パーツによっては重くて組み合わせられない武器もあるので、まずバトルマップの地形を考えて移動パーツを決め、それに合わせて武器を組み合わせる必要があるのだ。しかし、武器の威力や命中率、敵の部隊との相性（ウイング装着の敵が多いなら対空ミサイルがよいとか）もあるので、セッティングは毎回替えなければならない。めんどくさいけど、頭を悩ませなければならないところなのだ。

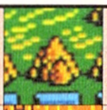
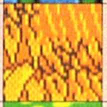
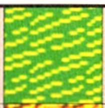
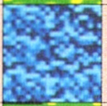
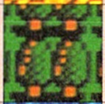
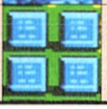
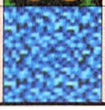
武器の名称(略語)	
サブマシンガン	(SMG)
アサルトライフル	(AR)
グレネードランチャー	(GL)
キカンホウ	(MC)
(S)ミサイルポッド	(S･MP)
(M)ミサイルポッド	(M･MP)
(L)ミサイルポッド	(L･MP)
レーザーキャノン	(LC)
対空ミサイル	(AA･M)
対空レーザー	(AA･L)
(L)レーザーキャノン	(L･LC)
ガドリングガン	(GG)
ミサイル	(M)
プラズマランチャー	(PL)
スーパーランチャー	(SL)

←武器にはそれぞれの設定値により一長一短がある。指揮官以外のユニットでは装備できないものもある

移動パーツ	効果
フット	ノーマルな状態
フロート	水上移動が可能なパーツ
キャタピラ	重い武装も装備可能
タイヤ	高速移動が可能なパーツ
ウイング	空中移動が可能なパーツ
バーニア	高速のホバリングが可能

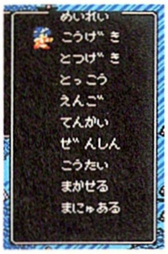
地形

各々の地形には防御効果の大小があり、移動パーツによっては入れないものもある。セッティングに大きく影響を及ぼす要素なので要チェックだ。

地形		説明
山		タイヤ、キャタピラでの移動は不向き。防御効果は高い方だ。
砂漠		フット、タイヤ、フロートによる移動は不向きである。
平地		どのパーツを使っても移動消費量は変わらない。防御効果は普通。
遺跡		キャタピラ、フロートでの移動は不向き。防御効果は多少ある。
荒地		フット、タイヤ、フロートでの移動は不向き。防御効果は高い。
水上		キャタピラ、ウイング、フロート、バーニアでないと移動不可能。
森		タイヤ、キャタピラなどの移動は不向き。防御効果は一番高い。
障害物		いかなるユニットでも絶対に入ることはできない。
湿地		フット、タイヤでは侵入不可能。防御効果は高い方である。

バトルマップ

プレイヤー側のユニット（駒）は、指揮官、シャトル（弾薬などの補給艦）各1つずつと7つの部下機から成る。右図のように敵味方、交互に戦闘を繰り返すのだけど、自分の指揮官機かシャトルをやられると負けとなってしまう。だから補給基地であるシャトルを守りつつ、指揮官機を援護して戦わなきゃならないんだ。補給は1イニングにつき、1ユニットしかできないので、現在の部隊の状況を確認しながら慎重にやろう。弾がなくっちゃバトルアーマーは何の役にも立たないからね。ちなみに〝こうふく〟コマンドもある。



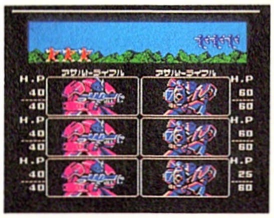
←部下ユニットの移動はこの9種類の中から選ぶ。オートマチック以外では、完全に手動では動かせない分、細かく設定されている

プレイヤーのイニング

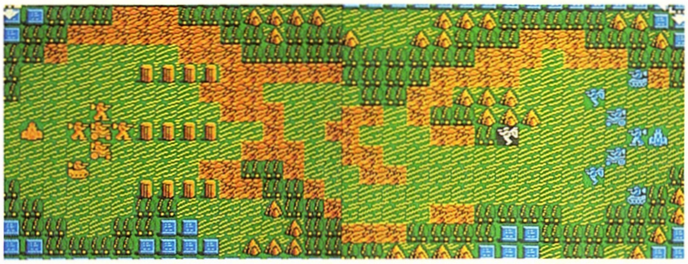
▼
弾薬の補給
▼
指揮官の移動・戦闘
▼
部下機の移動・戦闘

敵のイニング

▼
弾薬の補給
▼
指揮官の移動・戦闘
▼
部下機の移動・戦闘



←バトルアーマーには個有のＨＰが設定されている



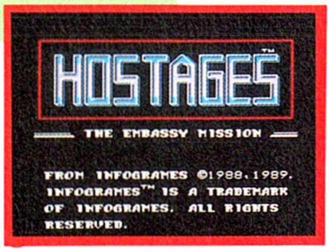
ホステージ

ケムコ
発売中／￥5900（税抜き）

トリガーに指かける緊張

世の中にはテロリストとかいう、他人の命をなんとも思わない人達がいる。彼らに一番効く薬は鉛玉らしい。平和な日本に生まれて本当に良かった。

文●高橋政輝



大使館を占拠したゲリラ達を全て倒し、人質を救出せよ。アクションによって組み上げられた戦術シミュレーション？　設定もグラフィックも渋い。

人、楽しむもの

緊張している。

なにがというと、初めての"ホットゲームスキャナー"で緊張していたりする。

人は慣れないことをするときはよく緊張するものである。失敗できないような状況だとなおさら強く緊張する。

例えば入試なんかは特にそうだろうね。それとか〆切なんかが、じわじわと迫って来ている時とかね。

こういった緊張感なんて、実生活じゃ自分からは普通、感じたいとは思わないもの。ところがこれがスクリーンやディスプレイを通したものだと、とたんに話は変わってしまう。テレビでサスペンスドラマにチャンネルを合わせ、お金を出して映画を見にも行く。そしてゲームも。

ゲームの中ではボク達は緊張感をも楽しんでいる。それこそ矛盾しているようだが緊張することなしに。いや矛盾はしていないのかもしれない。

「これは作りもの。いわゆるウソ」そう頭でわかってたって悲しいお話で涙を流すことがあるように。おもわず顔がほころんでしまうこともあるように。理性でウソとわかっているうえで感情だけが激しく感じる、擬似体験ならではの感覚。人間はいろんなものを食べ、楽しむ。感情のゆらぎさえ楽しんでしまう。貪欲だねえ。

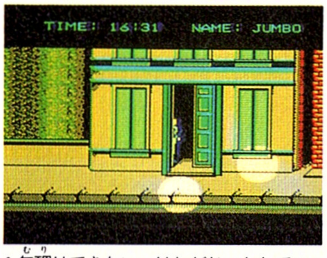
プレイを楽しみながら、そんなことを思った。ホステージ。



↑難易度設定。レベルが上がるにつれ、敵の行動パターンや制限時間が変化する

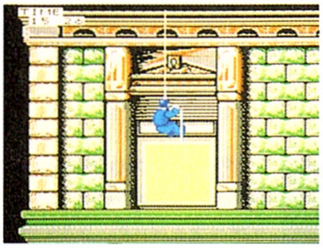
静かに冷たい緊張感

ゲームの内容はというと、一種の戦術級のシミュレーションと言っていいのだろうか？　6人の隊員を使い、ゲリラ達の占拠した大使館から人質となっている大使館員を救出することがプレイヤーに与えられた任務である。救出作戦はいくつかの段階に分かれていて、それぞれが独自のアクションゲームになっている。



↑無理はできない。けれどじっとしていても時間は過ぎていく。苦しんでおくれ

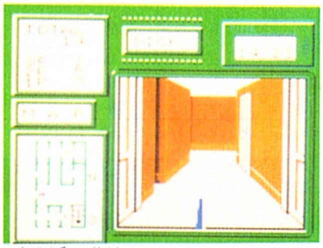
それぞれのアクションゲームの内容については右ページを見てもらうとして、プレイして一番強い印象を受けるのは、あっけないほど簡単に隊員が死んでくれることなのだ。銃で一発撃たれたらおしまいである（中にはロープから落ちて死んじゃう哀れな隊員もいるけれど）。よく考えてみれば、銃弾を受ければ、死ななくとも行動不能になるのはあたりまえなのだ。しかし、画面の中で、自分より遙かに大きい敵と戦い続ける様々なゲームのキャラクターを見慣れた目には、一発の銃弾で倒れる隊員の姿はある意味で強烈なショックを与えてくれる（ちょっと大ゲサ）。隊員が死亡した場合でも、欠員が補充されるわけもなく、残った隊員で作戦を進行させることになるわけで、1人1人の存在価値が低いということは決してない。それでも死ぬときは死ぬ。おお、ここには悟りがある（ないってばそんなもん）。



↑隊員の方々は握力が足りないらしく、簡単に転落死なさる。なさけなーい

さらには隊員の命よりも人質の大使館員の命のほうが重いという冷徹な事実。命の重さはここじゃ平等じゃない。人命救助を目的としていても、必要なのはヒューマニズムなんかじゃない。ピンチを切り抜ける能力だ。

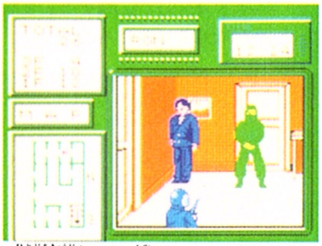
これらの構造、設定がグラフィックや音楽とともにこのゲーム独特の雰囲気を作り出しているんだろうな。



↑突入後、画面は3Dに。レーダーも使って前後左右、全ての方向に注意を

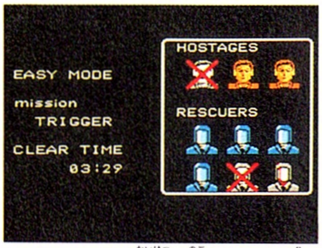
言わせてもらっちゃえば

独特の雰囲気はいいとして、ちょっと残念なのは細部の練り込みの今一歩の足りなさ。特に救出班と狙撃班それぞれの視点を切り換えられるシステムは、もう少し応用性があればなあと思う。中へ救出班が1人突入すると、もうその隊員の視点でしかゲームが進められないのもくやしい。これはこれで孤独な闘いを楽しめていいのかもしれないけれど、やっぱり突入した隊員を外から援護できたり、別々の窓から侵入した救出班の隊員が大使館内で合流できたりとか、それぐらいのことができるだけで、このゲームはさらに100倍ほどおもしろく（すっげえ大ゲサ）なった……かもしれない。このままでも独特の緊張感というものは充分に出ているから楽しんじゃうのだけれどね。



↑人質救助はそう難しくない。隊員の命にあまり気を遣わなければの話だけれど

ゲーム中に殉職した隊員さん達に合掌。「チーン」



↑パーフェクトな解決を望むなら、1人の損害さえも許されない

ゲリラを倒し、人質を救出せよ

緊急事態発生、大使館占拠さる

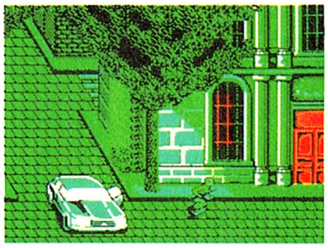
大事件は唐突に始まりを告げる。

A国大使館がゲリラに占拠され、大使館員数名が人質として捕われてしまった。必死の説得工作も実らず、時間だけが無為に過ぎていく。

人質の生命を守るため、6人の男達に特命が下された。

〝大使館に捕われた人質を救出せよ。抵抗するゲリラ全員の射殺を許可する〟

カウントダウンが始まる。



↑突如として出現する緑装束のゲリラ達。どこからこんなに湧いてきたのやら

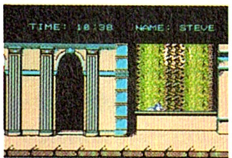
狙撃班、ポジションを確保せよ

まずは狙撃班の隊員3人を、それぞれの狙撃ポジションへと移動させることから作戦は始まる。

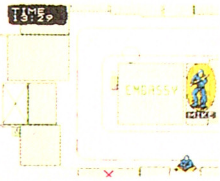
大使館の周辺は、ゲリラ達がサーチライトで警戒しており、これをいかにかわして隊員を進めるかが問題である。建物の陰や茂みの中を利用して安全に進行させたいが、時間はどんどん過ぎていく。危険を冒して進まにゃならないときもあるにはあるのだが……。

「しまった！ えーい前転！」

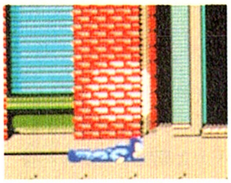
「ドッキューン！」



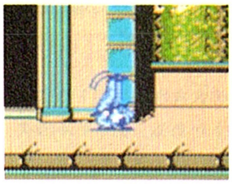
←茂みに入って一息。飛び出すタイミングがまた難しい



→移動の際はマップでこまめにポジションを確認。あと少し



←水平に迫ってくるライトなら伏せてかわしてしまえ

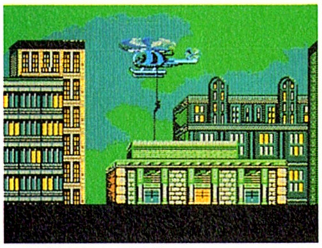


←ピンチのときはえいっと前転。でも死ぬときは死んじゃう

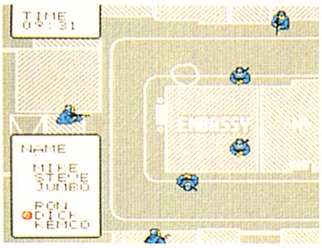
救出班到着、舞台は整った

1人でも狙撃班が決められたポジションに到達できれば作戦は続行される。何人の隊員が無事に残っただろうか？ 3人全員残れば言うことなしだが、ダメでもしょうがない、お祈りは後回しにして人質の全員救出を目指そう。

救出班の3人はヘリコプターで空から登場。彼らの突入前の待機位置を決めなくてはならない。狙撃手から見ることのできる大使館の壁に救出班を降ろすのは絶対的な条件である。突入直前の隊員は無防備となるため、狙撃手からの援護がどうしても必要なのだ。ゲリラ達の影が映っている窓には突入できないぞ。いよいよここからが救出劇の本番だ。



↑連絡を受けて到着したヘリコプター。舞い降りる救出班メンバーの勇姿を見よ

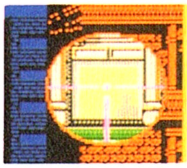


↑この状態から、救出班あるいは狙撃班へと視点を切り換えチームを行動させる

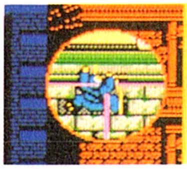
大使館内へ突入せよ

残り時間はまだ充分にあるだろうか。余裕があれば、できるだけ狙撃でゲリラの数を減らそう。救出班と狙撃班をそれぞれ切り換え、狙撃を行いながら大使館への突入のタイミングを計ろう。

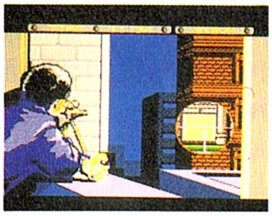
注意したいのは救出班のロープでの降下。敵の弾に倒れるならばまだわかるけれど、手を滑らせて死亡じゃちょっとうかばれない。



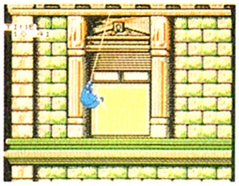
←窓をよぎるターゲットの影。ブレる照準を素速く合わせ、迷わずシュート



←窓の外には待機中の救出班隊員が。突入できるよう、狙撃班が援護しよう



←狙撃でゲリラを減らしておけば後の展開が楽に



←タイミングを計って救出班を降ろす。3階からがセオリー

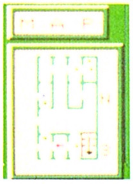


←いざ！ 突入の直後に撃たれないように用心

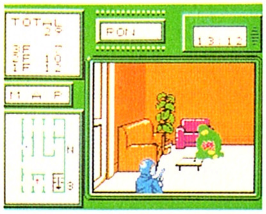
全階制圧を急げ！

突入してしまった後はもう外部からの援護は受けられなくなるので覚悟して中へ飛び込むように。

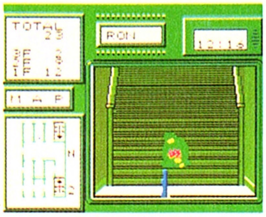
大使館の中にはゲリラがいるいる。油断すると目の前にいきなり現れて驚かせてくれる。ともかく中へ入ったら銃を撃ちまくること。一歩進んでは撃ち、方向転換しては撃ち、不意討ちを受けないようにすることが必要だ。決して敵に先にトリガーを引かせてはならない。



↑レーダーで敵の動きをつかめ

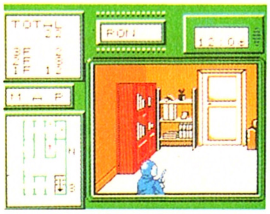


←撃たれる前に撃て。時間は刻々と過ぎていく

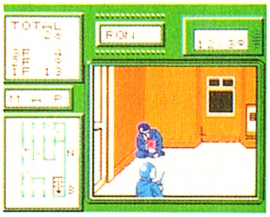


←階段では見通しがきかない。昇降の際は注意

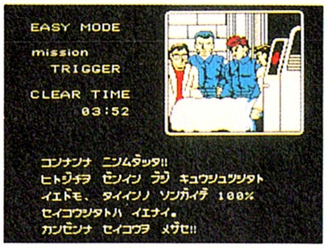
心せよ。2度とこちらに立ち向かうことのできなくなるほどの恐怖心、ダメージ、あるいは「死」。それを与えられなければ暴力はほとんど無意味だ。



←動くものを見たら迷わずにトリガーを引け



←うっ、痛そう。人質を撃ったらだめだって



↑与えられる条件はどんどん厳しくなる。最難度での完全クリアを目指せ！

新・里見八犬伝

カセット 東映動画
12月8日発売／¥6200(税抜き)

個性が生きるRPG

何年か前映画化された「新・里見八犬伝」がFCとして登場。「星よ、導きたまえ…」な～ていう宣伝文句があったけど、はたして導いてくれるのかな。

文● AYU♥



"鎌田敏夫"原作の「新・里見八犬伝」をファミコン化したもの。8人のキャラの個性を生かすためにマルチスタート、マルチストーリーになっている。

映画「里見八犬伝」のFC版

今から6年前、鎌田敏夫原作である「新・里見八犬伝」が角川春樹事務所作品『里見八犬伝』として映画化された。かなり話題になってたから皆な知ってると思うけど、実はその映画をもとに作られたのがこのゲームなんだ。どうして今さらFCになるの？　なんてのは置いといて、とりあえず映画の説明をしちゃいます。

この物語のヒロイン静姫を薬師丸ひろ子、ヒーロー役の犬江新兵衛を真田広之が演じてたんだけど、これがまたはまり役なの。その他の犬士に千葉真一（道節）や志穂美悦子（毛野）なんかも出てて、アクションシーンは迫力満点。演出もいいし邦画の割には楽しめる映画だったんじゃないかな。

このゲームを担当するからってんでビデオ貸りてきて見直してみたら、けっこうRPGっぽいんだ、これが。パーティを集めたり、アイテムをとったりね。途中えっちなシーンもあったりするんだけど…ま、いっか。ちなみに玉梓役の夏木マリが怖かったなあ…。



↑薬師丸ひろ子の面影を持つ静姫。映画ではちょっとおてんばなお姫様だったよね

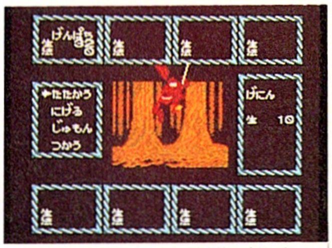
自動戦闘モード付きゲーム

でもって、このゲームの内容なんだけど、いくつかの特徴があるからそのへんのお話をしましょう。

まずは自動戦闘モード（ドラクエⅣみたいなヤツ）付きってこと。最大8人のパーティで戦うわけだから、いざ戦闘！　とかいってもなかなか大変だよね。この人は術が使えるから、この人は力が強いから…なんて考えながら戦うのもいいけど、それが10回20回…と回を重ねていくとなると。なんとなく「めんどくさー」って感じになっちゃいそうじゃない。ましてや、ザコキャラ相手となると、ね。で、そんなめんどうな手間を省いてくれるのがこのモードなんだ。絶対にこの相手には勝てる、と思った時に使えばいーんだけど、戦闘が終わるまで何もしないでいーんだから楽だよね。「いや、自分で攻撃を決定するんだ」って人にはいらないモードだけど。まあ、その時々に応じて使いこなすのがいーかな、自動



↑ボタン1個で戦闘ができる自動戦闘モード付き。これがあればめんどうな操作はヌキ

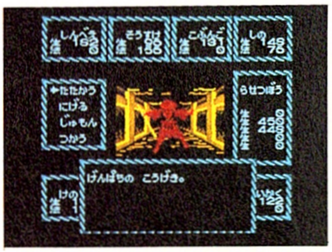


↑なんと、戦闘シーンの時敵が動き回るのだ。迫力も出るし、臨場感もバッチリ

にしといて死んじゃったら元も子もないしね。

後はそうだなあ。やっぱり戦闘シーンの時なんだけど、敵が攻撃に合わせて動くとこがおもしろい。従来のRPGなんかだと敵が出てきて攻撃をした時画面が揺れたり、術によって火が出たり氷がでたりっていう程度が多かったよね。でもこのゲームでは実際敵が動いてカマを投げたり、首をのばしたり、こっちの攻撃をサッとよけたりするんだ。これによってだいぶ臨場感も出たんじゃないかなあ。敵の背景も、今自分たちのいる場所、森や草原、城の中などによって変化するし。このあたりのちょっと演出がきいてるよね。

まあ、欲をいえばもう少し通常画面のグラフィックをよくしてもらいたかったなあって感じ。背景にも変化が少ないし、キャラが画面に多く出てる時のブリンク(?)も気になるしね。なんてったって8人ひとがたまりになってズラズラ歩いちゃうんだから。ま、その姿が慣れてくるとかわいいんだけどね



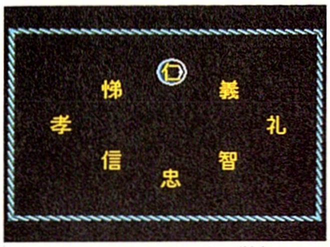
↑歩いている場所、森や草原、城の中などによって敵の背景が変わっていくんだ

マルチスタート＆ストーリー

このゲームの大きな特徴の1つに、マルチスタートがある。タイトルの次に出る、仁、義、礼、智、忠、信、孝、悌の8つの文字のうちの1つから始められるんだ。もちろん、それぞれの文字は八犬士を意味してる訳だけど、1人1人にストーリーが与えられているので、たくさんのレパートリーで遊ぶ事ができるってわけね。

玉（犬士）を選んだ後プレイ開始。自分で選択したキャラに名前をつけて出発だ。スタートする場所やイベント、仲間の犬士の捜し方なども、この最初の選択によってそれぞれ変わっていく。進め方が楽な犬士と大変な犬士とがいるから、じっくりと研究してから本番を始めよう。ま、とはいえ、マルチストーリーになっているのは初めのほうだけ。ある程度進んじゃうと1つのストーリーに集約されちゃうんだけどね。

と、まあ説明はこのくらい。全然関係ないけど昔、薬師丸ひろ子の声に似てるって言われて喜んでたことがあったっけ。このゲームでは薬師丸ひろ子が演じていた静姫はアイテム扱いされてるんだけどね。



↑マルチスタートなので、どの犬士からでもスタートOK。犬士の持つ玉で選択だ

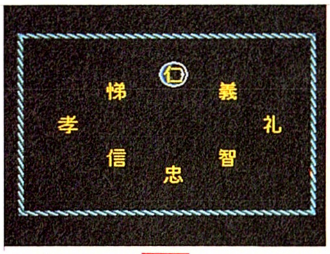


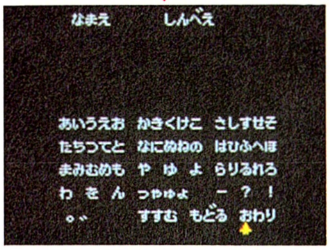
↑マイキャラを決定した後に名前がつけられるよ。各自の生いたちが出たら出発だ

8人のパーティーを集めて打倒"玉梓"をめざすのだ!!

序　章

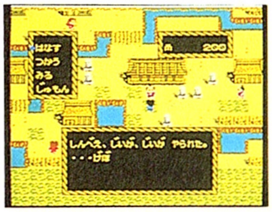
その昔、安房は里見義実公によって治められ人々は平和に暮らしていた。しかし隣国は山下城の城主、山下定包が玉梓という女に骨抜きにされ、人々は苦しんでいた。それを見かねた義実は山下城に攻め入った。が、そこには「末代までたたってやる…」と言いながら薄笑いしている玉梓と死体の山があったのだ。義実は玉梓を一刀の下に切り捨てたがその後不幸が相次いで訪れた。隣国の城主安西に襲われた時、飼い犬の八房に娘をやると約束をし難をのがれたが八房は娘の伏姫と共に里見城を後にしてしまった。１年後、伏姫と八房は８つの光の玉となった——。



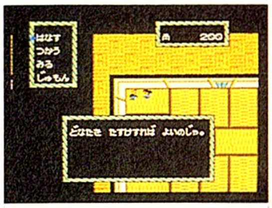


町・寺・城

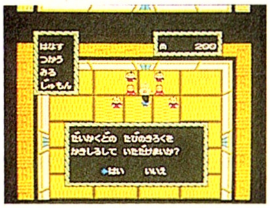
基本的に、とっても役立つ所といえば、町（村や里も含めて）、寺、城の３つ。町にはHP回復の宿などがある。寺（町の中）では死人を生き返らせてくれ、城ではセーブをしてくれるんだ。



→町では買い物をするだけじゃなく情報収集もできる



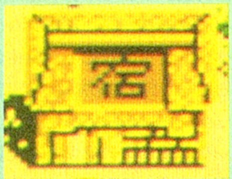
→死んでしまった味方は寺で復活。少々値が張るけど



→セーブしたい時はお城に行こう。殿様が待ってるぞ

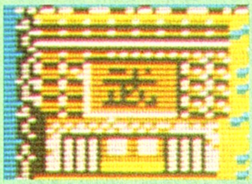
お店

町にあるお店は宿屋、武器屋、防具屋、万(よろず)屋の４種類。お金をたくさんためて有効に利用していこう。



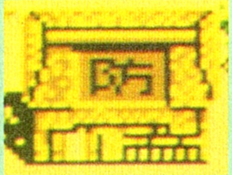
宿屋

↑普通１人あたま５両で泊まらせてくれる。HP、MPがMAXまで回復するよ



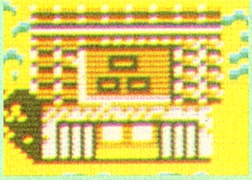
武器屋

↑各種武器を売っている。それぞれのキャラが有効に使える武器を選んで買おう



防具屋

↑各種防具を売っている。ある程度いい物をそろえておいた方が安心できるよね



万屋

↑いわゆる何でも屋。回復の薬や戦闘時に使う"煙幕"や"道火線"などもある

八犬士

このゲームで活躍するのはもちろん"八犬士"。マルチスタートなので、どの犬士からでも始められるんだけど、どうせ選ぶなら、気に入った人を選びたいよね。そんなワケで、ここに、八犬士、一挙公開とあいなりました。

犬山道節

豊島城主に仕える武術師範であったが小俣の策により一人息子孝信の首を切り落としてしまう。我を忘れた道節は近寄る者を斬りまくっていった。



←"忠"の玉を持つ武術家。豊島城下の村にいて天の声を聞く

犬塚信乃

足利氏に仕える侍を父に持つ信乃は大塚の里の養父母に育てられた。20歳になった時、足利氏が再興したため古河城に向かったのだが里に戻ると…。



←"孝"の玉を持つ侍。大塚の里に住んでいたが父母を殺される

犬飼現八

獄吏という情け容赦のない仕事をしていた現八は、ある時百姓を救うため自分の意志で処刑を中止してしまう。城主からは反逆と見なされ罪人となる。



←"信"の玉を持つ獄舎の長。古河藩城下町にいたが追われている

犬田小文吾

人並以上の力を持つ小文吾は、ある日過って弟を殺してしまう。父母まで死に追いやってしまった小文吾は自害しようと心に誓ったのだが…。



←"悌"の玉を持つ怪力男。その怪力ゆえに肉親を殺してしまう

犬坂毛野

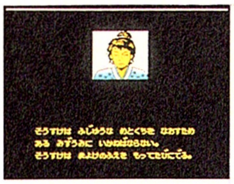
男でもない女でもない両性具有の毛野は見世物小屋の現太夫一座にいた。ある日、白井妖之介という男に買われ抱かれてしまいショックを受ける。



←"智"の玉を持つ両性具有者。寄居の見世物小屋の用心棒だった

犬川荘助

生まれつき足も立たず、目も見えず、耳も聞こえず、口もきけない荘助は、子供達に転がされていた。唯一荘助に出来るのは笛を吹く事だけだった。



←"義"の玉を持つ子供。養老川のほとりにいて笛だけが吹ける

犬村大角

寝床を共にしないで懐妊してしまった妻を、義父と不義を働いたものと疑っていた大角だったが、父に妻を殺されてしまい、父が妖怪だと気づく。



←"礼"の玉を持ち庚申山に住んでいる。養父は大蜘蛛の化身だ

犬江新兵衛

やさしい翁に育てられた新兵衛は、鹿野山の村に住んでいた。ある日村が妖怪軍団に襲われてしまい、里見の静姫に会いに行くようにと教えられる。



←"仁"の玉を持つ男。鹿野山の麓の村にいたが妖怪に襲われる

スーパースタープロレス

カセット　ポニーキャニオン
12月9日発売／¥5900（税抜き）

世界最強の男は誰だ？

前田日明じゃないけど、プロレスに対する究極の興味って、これだよね。だから、カンナム対烈風隊や、ライガー対船木に憧れる。だけど、現実には…。

文●北枕獲

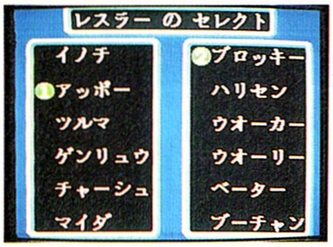


12人のレスラーから1人を選び、世界チャンプを目指すプロレスゲーム。得意技を8種類の中から任意に4種類選べるのが新しい。もちろんタッグも。

まずはプロレスについて

今、日本には馬場の全日本、坂口の新日本、前田のUWF、剛のパイオニア戦志、大仁田のFMWと、5つのプロレス団体がある（規模はかなり違うけどね）んだけど、残念ながら交流はほとんどない。だから、ファンは誰でも、自分なりの〝夢のカード〟を持っている。個人的な好みを書かせてもらえば、藤原対井上の技師対決とか、天龍対橋本の究極のぶっ壊し合いなんてのもおもしろそーだ。川田のキックがUWFに通用するかも興味あるし、新旧取り揃えてのマスクマン日本一決定戦（ちなみに、日本人初のマスクマンは、覆面太郎とゆーのだよ）なんてのも夢だよね。ハンセン対ベイダーなんてのも見てみたい。

だけど、現実には、交流戦は〝夢のまた夢〟らしい。つまらない意地の張合いなんか止めて、夢のオールスター戦、またやって下さい（たった1度、昭和51年8月26日、全日本と新日本の合同興業があった。メインは馬場・猪木組対ブッチャー・シン組。セミでは、鶴田・藤波・マスカラスとゆートリオが出場したんだ。うーん、すごい！）。



↑とゆーワケで、出場レスラーです。名前だけで、モデルが誰か分かるかな？



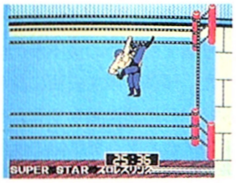
↑ファンが一番興味があるのは、〝誰が一番強いのか〟ってことだよね

だから、ゲームでプロレスる

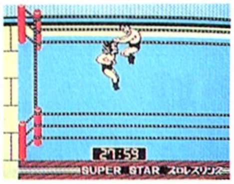
夢のカードを突き詰めれば、結局、世界最強の男は誰かってことになる。ハルク・ホーガン、リック・フレア、スタン・ハンセン、故ブルーザ・ブロディ（もう、1年以上経つんですね…。あなたが刺殺されたと聞いた時、ジョン・レノンが射殺された時以上のショックを受けました。あなたのデスマスクを見た時、涙が止まりませんでした。1年以上が経過して、やっと言えるようになりました。安らかに。合掌）、前田日明、長州力、ジャンボ鶴田、天龍源一郎、様々な名前が浮かんでは消える。うーん、いったい、誰が一番強いんだろう？　ヒーロー力道山、全盛時の猪木や馬場、ファンクス、カール・ゴッチやルー・テーズ、ビル・ロビンソン、ローラン・ボック、白覆面の魔王と呼ばれた頃のデストロイヤー…。強い男はたくさんいる。

結局、夢は夢のままで、終わるのか？　否。さすがに往年の名レスラーまでは参加していないけれど、現代の強豪レスラーは一堂に会することもある。そう、プロレスゲームでだ。名前は多少変えてあっても、モデルは一目瞭然だし、得意技もしっかり合わせてるしね。最近のプロレスゲームは、技も増えたし、疑似世界一決定戦を開催するにはぴったりだ。このスーパースタープロレスでは、12人の男たちが激しい闘いを繰り広げる（各レスラーについては、右ページを見てね）。まぁ、自分で操作するワケだから、真の強い男選びからはほど遠いけど、十分に気分だけは味わえるよな。もちろんシングルだけじゃなくタッグもできるから、BI砲（馬場・猪木組だ）対ミラクルパワーズ（ハンセン・ブロディ組）とか、掟破りの長州・前田組対ロードウォリアーズなんて、対戦も楽しめるんだからね。これが、テレビゲーム・プロレスの最大の楽しみなんだよな。

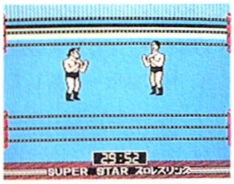
それにしても、ベスプレのプロレス版なんて出ないかねぇ。古今東西の名レスラーを50人ぐらい揃えて、真の世界チャンプを決めるなんて、魅力的だけどなぁ。



→マイダの大車輪キックは、最も美しい技の一つだ



←アッポーの脳天幹竹割だ。うーん、ほのぼのしちゃうなぁ



→夢のB-I対決ができるソフトって、これが初めてじゃない？

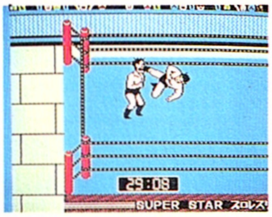
華麗なる技たち

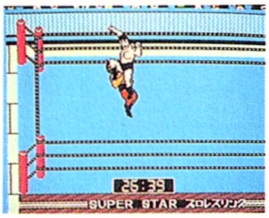
技も、プロレスゲームの重要なポイントだよね。このスーパースタープロレスリングは、その点もかなり満足できるぞ。まず、全レスラーに共通な基本技（ボディスラム等。組んで✚キー＋Bボタン）があるでしょ、各レスラーの得意技（8種類の内から4種類選択。8種類の技もレスラーによって異なる。組んで✚キー＋Aボタン）でしょ、さらに必殺技（レスラーによって異なる。ABボタン）があるんだ。

この得意技ってのが、新しいよな。8種類の技から4種類を選び、しかもそれを✚キーの任意の方向に設定できるんだ。例えば、G・アッポーの場合、ボストンクラブ、バックドロップ、パイルドライバー、ブレーンバスター、ブルドッキングヘッドロック、アトミックドロップ、脳天幹竹割、ネックブリーカードロップの中から、✚キーの上に脳天幹竹割、下にネックブリーカー、右にバックドロップ、左にブルドッキングヘッドロックなんて、自由に設定できるワケ。嬉しいのは、脳天幹竹割はアッポーだけの技だってこと。大車輪キックを使えるのはマイダだけだし、卍固めはイノチだけのものだ。こーゆー細かいこだわりがいーよな。

てなワケで、技の種類は、なんと42種類！　うーん、びゅーてぃふる!!

→延髄斬りって、イノチの十八番だったんだけどねぇ





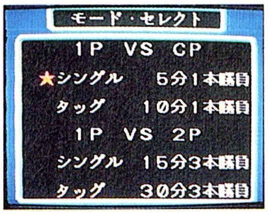
←ツルマのジャンピングニー。うーん、ド迫力!!

男なら格闘技！ 格闘技ならプロレス!!

まずは準備

スーパースタープロレスには4つのモードがあるんだ。対COMのシングルとタッグ、2Pのシングルとタッグね。

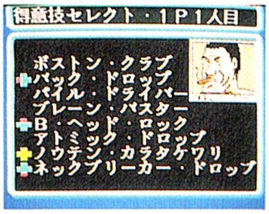
対COMシングルはSWA（スーパースター・レスリング・アソシエーション）チャンピオンモード。12人から1人を選び、11人を勝ち抜いてJWA（ジャパン・レスリング・アソシエーション）チャンプになる。さらに11人と防衛戦を行い、勝ち抜くとSWAチャンプ、A・アイアントに挑戦できるんだ。勝てばエンディング。



←4つのモード。やっぱ、2Pが燃えるよ

対COMタッグはSTL（スーパースター・タッグ・リーグ）チャンピオンモード。12人から2人を選び、全6チームで、リーグ戦を闘う。最高点を取ったチーム（とーぜん、他チーム同士の闘いも行なわれてる）がチャンプだ。

2Pはおなじみのパターンだから、わかるよね。どのモードにしても、レスラー選択と、得意技の選択がポイントになりそーだ。ま、最後の決め手は、レスラーの好みだけどね（個人的な趣味なら、やっぱG・アッポーだよな。脳天幹竹割にネックブリーカードロップなんて、泣かせるじゃないか）。

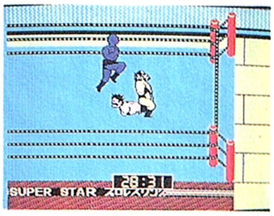


←得意技選択画面。やっぱ、らしい技を選んじゃうね

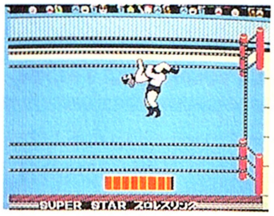
そしてゴング!!

このプロレスでは、いきなり組み合うことができない。パンチ、キックでダメージを与えると、相手が下を向く。この時、正面から接触して初めて組み合い、技をかける権利を得られるんだ。つまり、ボタン連打は必要ないワケね。間合いとタイミング、これがすべてなのだ。うーん、プロレスの基本は組み合うことだからなぁ…。これは、プロレスファンとしてはちょっと不満。いきなりキック合戦なんてねぇ。いっそ、レスラーもUWF風にしちゃえばよかったのに。ま、ドロップキックやラリアットは組み合う必要はないけどね。

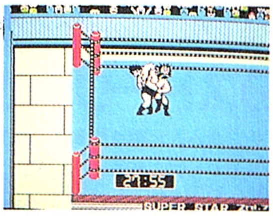
それから、ロープ際でフォールに行くとロープブレイクになるとか、タッグの場合は、ボストンクラブなんかの固め技にはパートナーが救援に来るとか、細かい設定もいいよな、うん。



←タッグには、カットプレイもあるんだ。ツープラトンはないけど



←ゲンリュウの必殺技パワーボムも、すっかり定着したね



←昔は、コブラツイストもフィニッシュ技だったんだけどねぇ

うるわしのレスラー名鑑

てなワケで、プレイヤーが選択できる12人のレスラーを紹介してしまうぞ。どうだい？ キミの好みのレスラーがいるといいけど。



A・イノチ
身長 191cm
体重 230lb
生年月日 1942年2月18日

燃える闘魂、闘う営業マン…はO野くんだ（O野くん、元気!?）。闘う国会議員。必殺技は卍固め。大晦日には、ソ連でリングに復帰するらしい。



G・ゲンリュウ
身長 189cm
体重 260lb
生年月日 1950年2月2日

風雲昇り龍のシビアなファイトは、来年もファンの期待を裏切らないだろう。今、世界で一番熱いレスラーだ。必殺技はパワーボム。



G・アッポー
身長 209cm
体重 300lb
生年月日 1938年1月23日

リング生活30年を迎え、まだまだ元気な東洋の巨人。必殺技はジャンピングネックブリーカードロップ。ぜひ、32文ロケット砲を復活させてほしいね。



R・チャーシュ
身長 184cm
体重 260lb
生年月日 1951年12月3日

革命戦士も会社役員になり、現場の責任者になってしまった。結局、猪木を越えられないのかなぁ…？ 必殺技はサソリ固め。



J・ツルマ
身長 197cm
体重 280lb
生年月日 1951年3月25日

いやいやどーして、強い人だ。これからも鶴龍対決でファンを沸かせてくれるだろう。必殺技は、ジャーマンスープレックス。



A・マイダ
身長 195cm
体重 250lb
生年月日 1959年1月24日

新格闘王は、プロレス以外でもメジャーになりつつある。きっと、ドームも満員なんだろーなぁ。必殺技はキャプチュード。



B・ブロッキー
身長 198cm
体重 300lb
生年月日 1949年4月27日

キングコングの異名を持つパワーファイター。あのシャウトが、もう聞けないと思うと…。必殺技はフライングニードロップ。



H・ウォーリー
身長 190cm
体重 260lb
生年月日 1958年4月25日

必殺技はスペシャルブレーンバスター。なんでフライングショルダータックルじゃないんだよーっ!! ちょっと、残念。しくしく…。



S・ハリセン
身長 192cm
体重 310lb
生年月日 1949年4月27日

エンジンの壊れたダンプカーも天龍同盟との共闘で、さらに飛躍しそうな予感が…。必殺技は元祖ウエスタンラリアットだ。



B・ベーダー
身長 195cm
体重 370lb
生年月日 ???????

皇帝戦士も来年はNWAへ正式参戦する。新日のブッキングだから、来日できなくなることはないだろーけど…。必殺技はアバランシュホールド。



A・ウォーカー
身長 187cm
体重 300lb
生年月日 1961年8月9日

最近、いまいちニュースに乏しい暴走戦士たち。NWAの方針で、日本遠征も難しくなりそーだし…。必殺技は、パワースラム。



A・ブーチャン
身長 186cm
体重 300lb
生年月日 1936年9月19日

黒い呪術師の毒針殺法は相変わらずキレがいい。ジョニー・エースをアッとゆー間に片付けたのには驚いた。必殺技はジャンピングエルボードロップ。

PC Engine club VOL.48

今年も残すところあと一ヵ月あまりとなりましたねェ。読者の諸君はクリスマスやお正月に心は飛んでいることだろう。私は今年も寒い年末になりそうだ。トホホ…。

NEW SOFT INTRODUCTION

イース

メーカー……………………ハドソン
発売日………………………12月21日
価格…………………………¥7800（税抜き）
メディア……………………CD-ROM

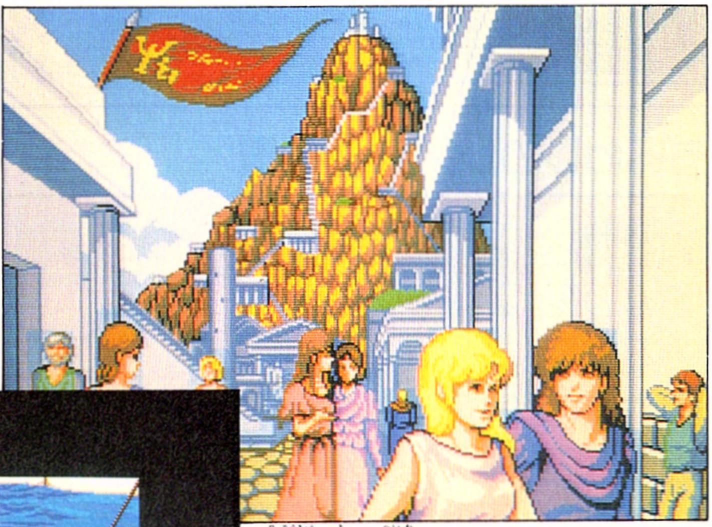
ジャンル……………………RPG
ステージ……イース＋イースII

文／外山鹿之介

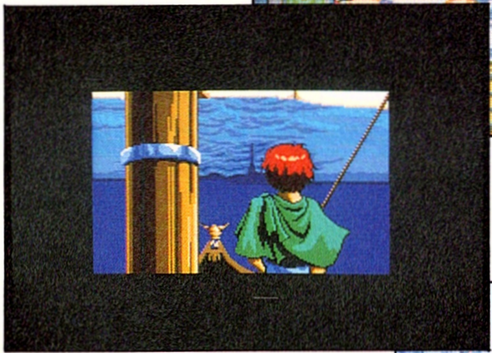
パソコンゲームで大ヒット中の「イース」シリーズ。以前にファミコンとセガにも移植され、いずれも人気を博した名作ゲームだ。で、今回のCD－ROM版は「イース」と「イースII」が1つになっての、ひとつぶで2度おいしい（古典的表現だな）涙モノの一本なんだ。おもしろさの程はパソコン等ですでに保障済み。CD－ROM版も期待度二重丸だね。

◎ストーリーを盛り上げる美しいビジュアルシーンとBGM

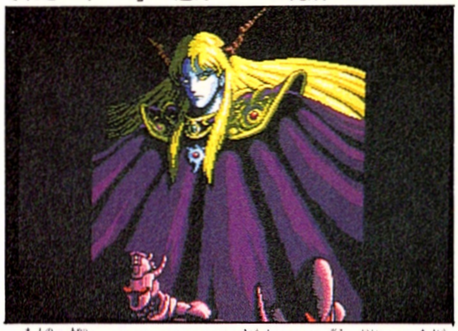
システムを起動させると、厳かに始まるビジュアルデモ。「かって、この地上に栄華を誇った理想郷〈イース〉。しかし、この繁栄は長くは続かなかった……」なーんてナレーションが綺麗なグラフィックと共に次々と流れてきて、プレイヤーをゲームの世界に引きずり込んでくれるんだ。そんでもってこのデモを堪能したらゲームをスタートさせよう。すると今度はノリのいいBGMにのってオープニングが始まる。こちらはまるで映画でも見ているような感覚で、ゲームへの期待が一層と高まってくること請け合いだ。これらのデモは、CD－ROM版オリジナルで、パソコン版等に無かった物なんだ。もちろんオープニングだけでなくゲーム中にも、ビジュアルシーンが挿入されていて、音声とグラフィックでゲームを盛り上げてくれるぞ。それと「イース」の魅力の一つに完成度の高いBGMが上げられるが、そこいらはさすがCD－ROM。パソコン版の音を元にして、見事なアレンジバージョンを聞かせてくれる。まさに、CD－ROMの恩恵に感謝感謝の雨あられなのだ。ゲームシステムやドラマ性の高いストーリー等に関しては、パソコン版でほとんど完成されているので、あえてオリジナルの要素を入れるような事はせず、ほぼそのまま移植されているようだ。こいつはきっと君の期待に応えてくれる一本になるぞ。



↑理想郷と呼ばれ平和だった頃の「イース」。6冊の本と多くの謎を残して、その栄華に終わりを告げた。今や幻の王国である



↑血わき肉躍る冒険を求めて、海を越え「エステリア」を目指す主人公アドルくんであります

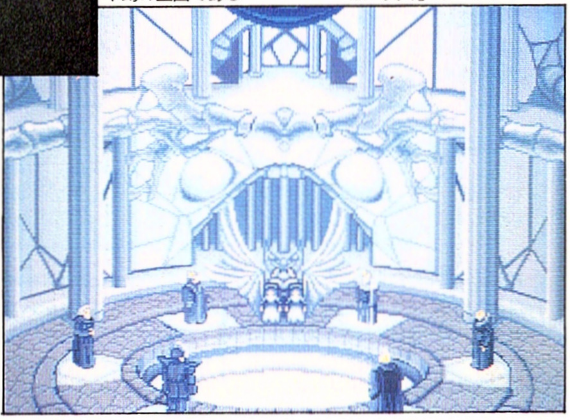


↑魔物を操り「エステリア」を恐怖のどん底に陥れた魔王「ダルク・ファクト」。彼は「ダームの塔」の最上階にいるぞ。彼の背後には、さらに巨大な何かがいるらしいが……

↓謎の詩人レア。彼女もアドルの冒険に深く関わってくる重要人物なんだ

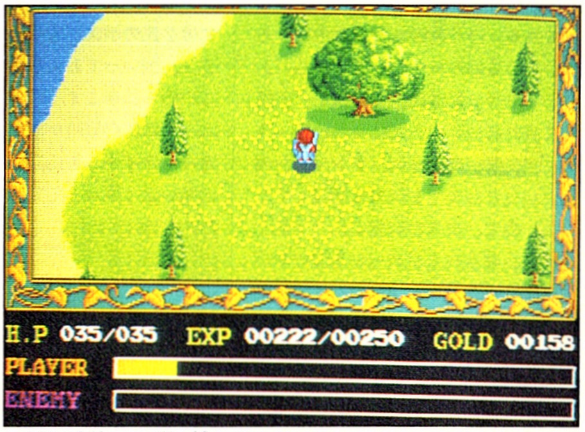


↓なんだかよくわかんないけど、繁栄を誇っていた頃の王宮かなんかのようだ。上の方にちょこっと見えてるのが、「黒い真珠」なのかな？



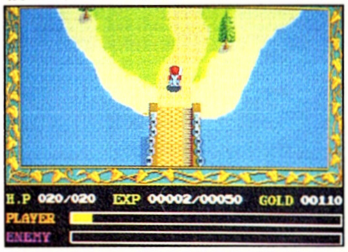
⦿戦えアドル！ 勝利の暁には金も名声も君のものだ！（違うって）

町から一歩外に出ると、フィールド上にはモンスターがうようよしている。バシバシ戦ってドカドカ経験値とお金をかせごう。戦闘は基本的に体当りの肉弾戦だ（IIでは魔法が使える）。そこで重要になるのが、半キャラずらしと呼ばれるテクニック。パソコン等ですでにイースをプレイした事のある人には、常識となっている技なんだ。敵と戦う際には正面からぶつかって行くより、体を半分ずらして接触する方がダメージを受けにくく、比較的安全に倒すことが出来るという読んで字のままのテクニックだ（笑）。体力はフィールド上ならじっとしていれば、自然に回復していくので、ダメージを受けたら無理をせず、安全な場所で休もう（ちなみにダンジョン等では特定の場所を除いて回復してくんないから注意ね）。もちろん薬を持っていればそれで回復することもできるし、身につけるとダンジョン内でも体力回復してゆくありがたいアイテムなんてのもあるんだ。無理は禁物。こまめなセーブも忘れずにやっておくようにしようね。



→フィールドの何処かにある「ロダの木」。あるアイテムを持っていると話ができ、ある重要なアイテムを手に入れることができる





←スタート地点のミネアの町から外に踏み出した所だ。戦いの準備は整ったかい？

↑これが秘技「半キャラずらし」だ。別に秘技って言う程たいしたもんでもないけどね



↓綺麗な湖面だね。別に物語には関係無いんだけどね。（だったら載せんなよ）



↑橋の上には敵は上がってこない。傷ついたらここで回復させよう

⦿複雑な人間関係のドラマもゲームの重要な要素だぞ

今回ここから先は「イースI」の中盤までを順を追って紹介して行くことにしよう。イースの世界には、他のＲＰＧに比べると町などの数が少ない。それだけに重要な人物、情報などが、集中しているので、人との会話はしっかりとやっておこうね。まずはスタート地点であるミネアの町だが、ここでは初めに所持しているお金で、剣と鎧を最初に買うことにしよう。次は盾を買うために外へ出て、上の項で紹介したような事に注意しつつ、レベルを上げがてら、お金をかせごう。盾を買ったら町にいるサラと言う人物に会いに行くんだ。３つの装備が揃っていれば、彼女がイースの本に関してのヒントをくれるぞ。当面の目標ができたところで次なるゼピック村へと歩を進めることにしよう。また、ミネアの町には「銀のハーモニカ」を盗賊に盗まれて困っている、詩人のレアもいるぞ（彼女もストーリーに関係してくる重要なキャラなんだ）。ゼピック村にはサラのおばのジェバや、村の象徴「銀の鈴」を盗まれ困っている（また盗賊かい）村長さん等が待っている。村の北の方からは「イースの本」があるという神殿へ通じる道が伸びているんだ。この道は盗賊の小屋にも枝分かれしているぞ。ジェバの家で「神殿の鍵」をもらったら、いよいよ本格的な冒険の始まりだ。ここまでのように甘くはないぞ。気を引き締めてかかろうぜ。

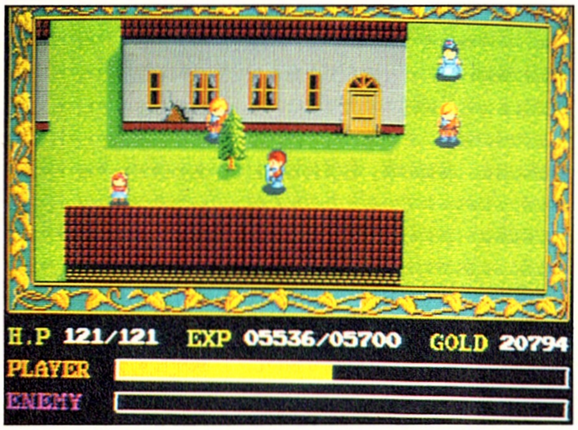
↓ミネアの町の占い師サラ。剣士としての装備を整えたら会いに行こう



→ミネアの防具屋。ここで盾を買う事がまず最初の目標になるだろう



↓ミネアの町。冒険の前に情報収集はきっちりやっておこう。それにしても町の中はなんとなく閑散としていて、人々の様子も活気が無いような気がするのはわたしだけ？



→ゼピック村に住むジェバ。イースの本を読む事のできる貴重な人なのだ。サラの叔母でもある





→ミネアの町の酒場。色々な情報を入手できるぞ。全員に話しかけよう



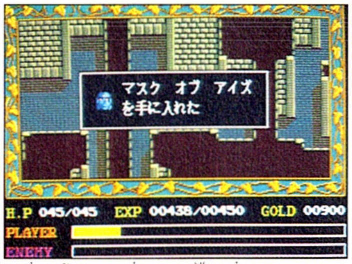
←ゼピック村の村長。村の象徴を盗まれて悩んでいる。取り替えしてくるとあるアイテムをくれる

⊙誰が建てたか知らんけど神殿は複雑な迷宮さ

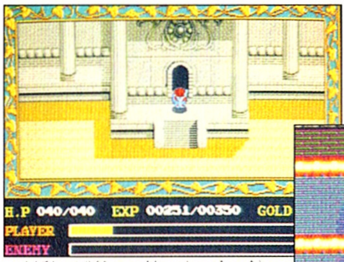
と、いうわけでまず最初のダンジョンである。当り前のことだが中にうろついている敵キャラは、フィールド上にいるやつらとは段違いに強い。油断してるとあっという間にやられちゃうぞ。先に書いたように、ダンジョン内は、じっとしてても体力は回復してくんないので、ボスの部屋にたどり着くまでは、なるべくダメージを受けないようにしよう（しようっつってできれば苦労ないけどね）。ヒールポーションも忘れずに持っていこう。ボスとの戦闘中には、ポーションを使ったり装備を変えたりすることができないので、ボスの部屋に入る前に、準備万端整えて戦いに望もう。部屋の扉は一目でそれと分かる作りをしているので、ちゃんとセーブもしとこうね（セーブはダンジョン内でもできるんだ）。この神殿には2匹のボスが待ちかまえている。まァ、弱いってわけでは無いけれど、こいつらに手こずっているようではこれからの先の冒険が思いやられるぞ。色々なアイテムも山盛りだ。取り逃しの無いよう隅々まで充分探索しようね。



→セビック村から神殿へとつながる山道をいくアドル



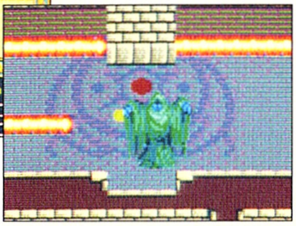
↑身に付けると見えない扉が見えるようになるアイテム。逆に敵が見えなくなるので注意

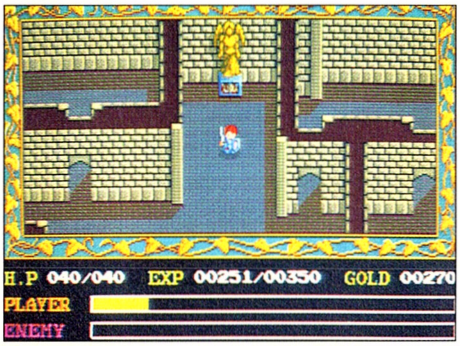


↑神殿の入口だ。中に踏み込む前に近所である程度レベルを上げていくのもいいんじゃないかな

→各所にある金の像は触れると別な場所へワープするぞ

↓一番最初に戦うことになるボスキャラはこいつだ





⊙一寸先は真っ暗闇ですタイ

「月がァ～出た出たァ～月がァ～出たァ～………」あ、こりゃ炭坑節か。と、いうわけで（さっきから何かというわけなんだか）廃坑である。内部は真っ暗で、プレイヤーのまわりだけがスポット処理で、明るく照らされている。しかし、全体の見通しはひじょーに悪い。ちょうしに乗ってズンズン進んでいると、暗闇からふいに現れた敵キャラと接触してしまって痛い目にあっちゃうぞ。こんな状況なもんで、周りの地形にも注意を配っておかないとアイテムや、抜け道などを見落としてしまったり、同じところをウロウロしてたりと、思わぬ苦労をすることになるぞ。

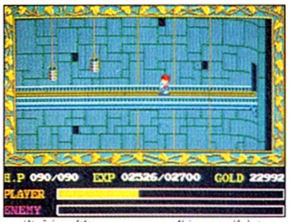
詩人のレアが、盗まれたといっていた「銀のハーモニカ」も廃坑のどこかにある。見つけたらちゃんと届けてあげようね。最下層には当り前のようにボスキャラが待っているぞ。こいつはある場所で「シルバーソード」を手に入れてないと、倒すことは困難だろう。無事勝てたら廃坑はクリアだ。



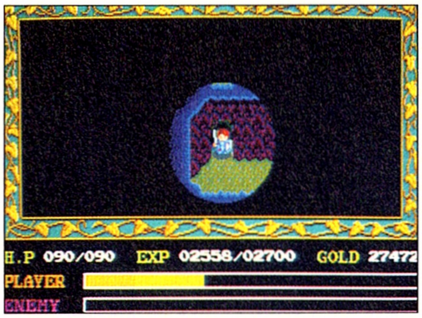
←フィールド上にぽっかりと空いた廃坑の入口。レベルの低い時にうっかり入るとひどいめに会うぞ

↓こいつが廃坑のボスキャラだ。無数のコウモリに分裂して攻撃してくる。合体時しかダメージを与えられない





↑廃坑の中にもこんな開けた場所があるなんて意外だね。ここら辺がだいたい中間地点かな？



←中に入るとごらんのとおりのスポット処理になるんだ。見通しが悪いのでアイテムの取り忘れや、通り道の見落しなどに充分注意して慎重に進もう

⊙謎が謎をよびつつアドルの冒険はまだまだ続く

と、いうわけで（もーいいよ）神殿、廃坑と快調（？）にクリアしてきたところでちょっと一段落。次の目標は、モンスターの巣窟「ダームの塔」だ。この塔は別名「悪魔の塔」呼ばれるほど人々から恐れられているところなんだ。入口の扉は一方通行。一度足を踏み入れたら、2度と地上には戻れない。しかも内部は、様々なトラップが仕掛けられていて簡単には先に進めないぞ。もちろん敵キャラだってかなり強いし、ボスも泣きたくなるほど強い。だいたいここいら辺りになると、キャラクター（アドル）のレベルは頭打ちしてしまっているはずなので、あとはプレイヤーのテクニックしだいってわけだ。

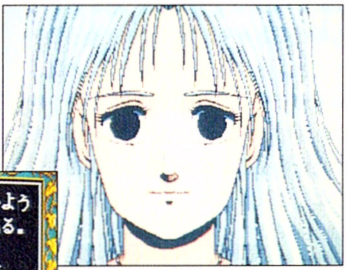
塔の内部はさすがに複雑ではあるが、ギリギリマッピングの必要は無いだろう（神殿や廃坑も同様だね）。広からず狭からずってところだね。アクションRPGはテンポが重要。さすがヒットゲームは作りが上手うございますねェ。



←ゼビック村の先の方にある盗賊の小屋。よもやこの裏側にダームの塔の入口があるなんざあお釈迦様でも気がつくめェ



←不吉な事言ってくれるなァ。それにしても盗賊のあんたがジェバの息子だったなんて驚いちゃったよ



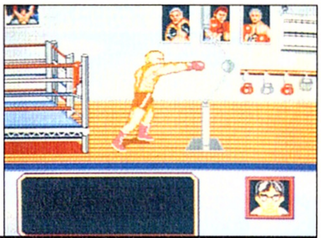
↑うーむ、スチールが一枚あまっちまったい。なんやよーわからんけどここらに入れとこう（おいおい）

NEW SOFT IMPRESSION

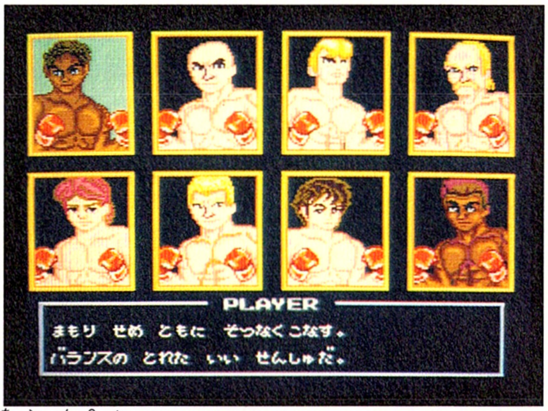
ブルファイト・リングの覇者

でっかいキャラで迫力満点

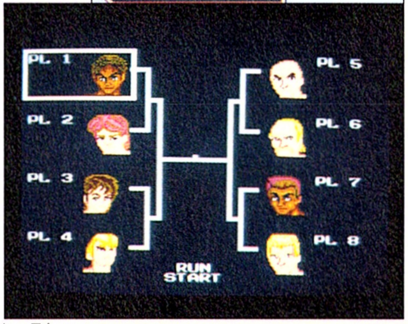
世界チャンピオンを目指して、勝ち抜いていく「チャンピオンモード」、1人～8人まで参加可能なトーナメント戦が出来る「サバイバルモード」、何者かに殺された父のかたきを捜しだすために、ボクシングを続けるというなんやよーわからん「ファイティングモード」、と、色々盛りだくさんのゲームだ。とりあえずここではメインモードの、「チャンピオンモード」の説明をしておこう。まず、ボクサー8人、トレーナー4人の中から、各1人ずつを選択しよう。それぞれ個性的な特徴を持ったキャラクター達だ。自分なりに使いやすいキャラを見つけ出そう。やり込んでいくほどに、愛着がわいてきてゲームのおもしろさが倍増することだろう(私はファルコがお気に入りなのだ。)トレーナーもスタミナを重点的に鍛えてくれる人、テクニックを磨いてくれる人、と、様々だ。足りない部分を補うか、優れた部分をより一層引き延ばすかは君の自由だ。数試合ごとに有るトレーニングモードでも、各ステータスを鍛えることができる。バランス良く育てるのもいいけど、思いっきり片寄った選手を作り出すのもいいかも。



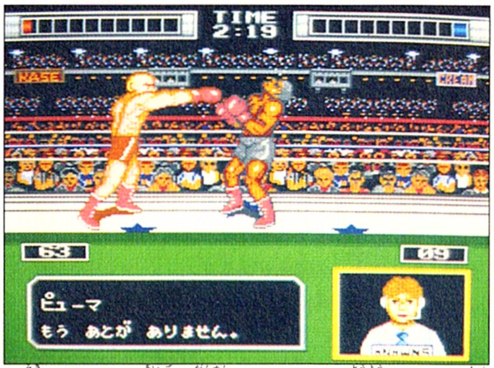
➡数試合ごとにトレーニングがあり、ステータスの値を最高10ポイント伸ばせるぞ



⬅個性的なボクサーの面々。パワーだけの人、スピードだけの人、バランスのとれた人。キミのお気入りの選手は誰だ



⬅「サバイバルモード」は8人まで参加可能なトーナメント戦だ。「チャンピオンモード」で鍛えたキャラを使うことも出来るよ

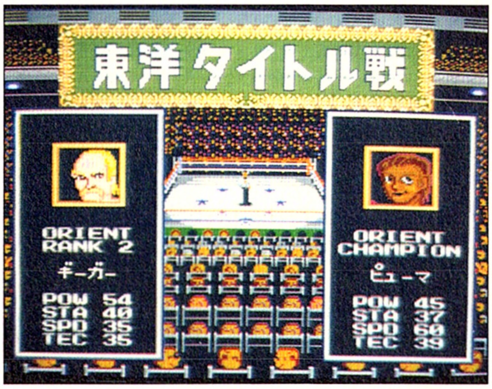


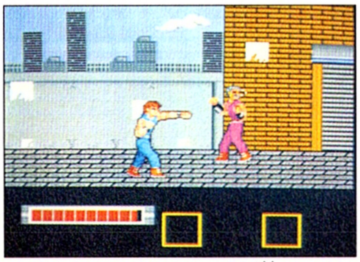
⬆右ストレートが相手の顔面にクリーンヒットだ。方向キーとボタンの組合せで多彩な攻撃＆防御が簡単に使いこなせるのも魅力だね

⬇いよいよ東洋タイトルに挑戦。しかしまだ折返し点だ。目指すは世界タイトル。東洋チャンプとの実力はほぼ互角。勝てるぜ



➡選択したトレーナーによってボクサーの成長のしかたが変わってくる。必殺パンチもそれぞれ違うぞ。下段の4人は最初は選べない





⬆「ファイティングモード」はご覧のようなアクションゲーム。まるで「ビ◯ランテ」だね。ステージの最後には試合が待っているぞ



➡おおーっと。ダウンさせられてしまった。ボタン連打で立ち上がれ。ちなみにスタミナの多い選手の方が回復する体力が多いんだ



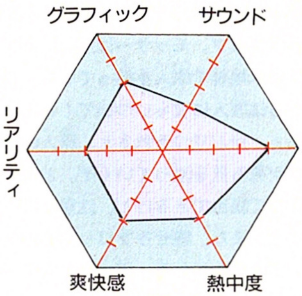
⬅「ファイティングモード」のショップだ。証明書を買っておかないと試合が出来ず、もう一度ステージをやり直しだ

PLAYER'S DATA

メーカー	クリーム
発売日	12月8日
価格	￥6800(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	スポーツゲーム

文／外山鹿之介

Ⅰボタンでパンチ。Ⅱボタンでガード。ボタンと方向キーの組合せで様々な攻撃や防御が出来る。また試合中CP(クリティカルポイント)が80を越えた時に、Ⅰ、Ⅱ同時プラス方向キーで必殺パンチ。CPは自分のパンチがヒットすると増えていき、逆に打たれると減少する。試合は8ラウンド制。全ラウンド終了後、決着がつかない場合は、判定で勝敗を決定する。



でっかいキャラは確かに迫力がある。試合中のグラフィックもまずまず。色色なモードでプレイヤーを楽しませようとするサービス精神……。しかし、なんとなくどれも中途半端なんだよね。いっそファイティングモードをばっさり無くして、チャンピオンモードを練り込んでくれれば良かったと思うんだけどねェ。個人的にはとっても好きな一本だけにもったいないなァ。

NEW SOFT IMPRESSION

PC原人

◐さあ、ラウンド別ポイントだっ!!

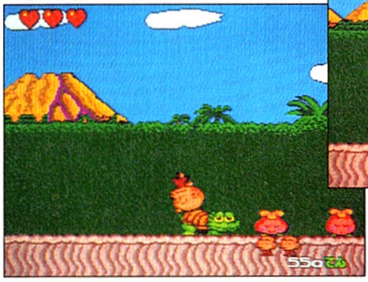
今回は、ROUND5までの攻略ポイントをやっちゃうんだぞ！　ROUND5つったら、最終ラウンドなんやぞ！　どーだ、まいったか!!

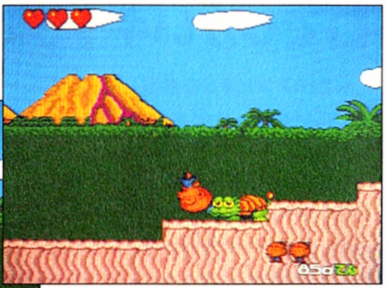
とにかくね、まずはジャンピングココバットをカンペキにマスターしようね。それから、猿人、変人のときは、地面にココバットをくれると、敵の動きを止められるだろ。これを活用しない手はないよな。特にROUNDが進むと、敵の数が尋常じゃない場所もあるんだわ。こーゆー場所では、実に使えるテクニックだからね、これは。

ライフが増えるクリスタールハートも、絶対に取り忘れちゃダメだよ。緑色のハートばね花は、2ヵ所にしかないんだからね。きっちりとチェックを入れておくれよね。

じゃ、カンタンではあるけど、ROUND別のポイントにいってみよう。

↓まず最初に覚えなきゃいけないのは、ジャンピングココバット。通常の頭突きの2倍の威力だからね



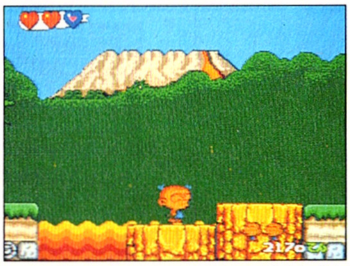


↑猿人、変人の時は、地面にココバットで、敵の動きを止められるってこともお忘れなく。使えるよ、これって

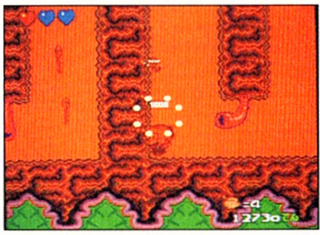
ROUND.1

ここは、別に問題ないでしょ。原人の操作方法、操作間隔になれとくことかな。「すてごおか」のラストでちょっとひっかかるかな？　ここは、眠ってるステゴザウルスのあたまにココバットを喰らわしてやればいーのだ。

ステゴザウルスの腹の中には、連続ヘディングに絶好の場所があるんだ。ここで、しっかり得点を稼ぐことにしようね。そうそう、やっぱり腹の中にある1アップアイテム(ミニサイズの原人だ)は、回転ジャンプで取りにいけるぞ。点数でもエクステンドするわけだから、ガメつく点数を稼ぐようにしよう。幸いなことに制限時間はないしね。



↑沈む大地には、ちょっと注意が必要。調子に乗って進んでると、連続でダメージを食うことになるぞ



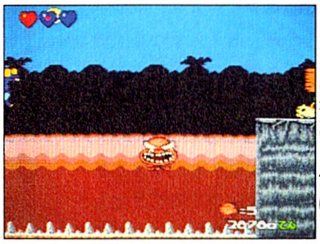
←この場所だと、連続ココバットが楽勝でできるんだ。しっかり稼ごうね

ROUND.2

ちょっと本気を出した方がいーかな？　って感じの2面なのであります。

このラウンドから、メガニウラ、トットなんてゆー空飛ぶ敵キャラがゾロゾロ出てくるんだ。通り過ぎた後、Uターンして、うしろから襲って来る卑怯者もいるんで、注意してくれよな。特に鳥のトットは、しつこいからね。サクサクとやっつけちゃおう。空中の敵には、真下からジャンプしてヘッドバッドを喰らわせればいーんだぞ。

落ちるとダメージを受ける沼や、止まると沈む砂漠など、敵キャラ以外にも注意しなきゃいけないことも増えてくるしね。



←立ち止まると飲み込まれる砂漠。ま、ここでダメージ受けるヤツは少ないと思うけど



↑空飛ぶ敵は、下からジャンプで狙おう。ほっとくと、いつまでもつきまとわれて、大変なメに合うぞ！

ROUND.3

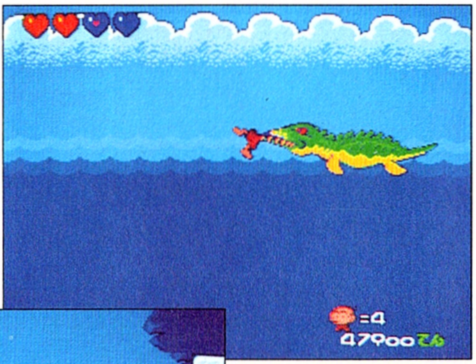
ゲームも中盤、このラウンドをクリアすると、ゲームの目的も見えてくるだろーて。ゲーム中、ジャンプするたびに気になってた、あのお月さまにも、何か秘密があるんだろーか？

おっとっと、ROUND3の話だったけ。ここはねぇ、まず最初の「でこたんさばく」にいるデコタンって敵キャラがやーなのよ。耐久力高いし（原人のノーマル頭突きで5発だぜ)、攻撃力も高いし。とにかく、数匹のデコタンを同時に相手にするのは、かなりキツいからね。確実に1匹ずつ倒していこう。焦らず、じっくり参りましょ。

このROUNDには海の中を進んでいくステージや、氷のステージもあるんだけど、ここにもイヤーな敵が原人を待っているのだぞ。その名はモッサーとガプガプ。モッサーは海で、ガプガプは氷地帯で原人を待っている。コイツらは原人に喰らいついてくるんだよねぇ。かぶりつかれると、原人のライフが見る見る減っていくぞ。Iボタン連打で脱出できるけど、注意してくれよな。また、壊せるブロックもあるぞ。アイテムにしろ、ボーナスステージにしろ、見逃す手はないよな。



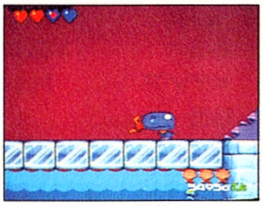
←デコタンは、なかなかの強敵だ。確実に、1匹ずつ倒していこう



→モッサーにチョッカイを出すとこーなる。腕に自信がなけりゃ、ムシして通り過ぎるに限るのだ



↓さわると砕ける氷にも注意。連続ダメージはイタイ。それにしても原人って強い子だ。氷の海で海水浴だもんな



↑ガプガプも、原人を"かみかみ"するのだ。氷は滑るし、ムリな移動は禁物だよ

ROUND.4

さて、ゲームも後半に突入して、なかなか楽しくなってくる。PC原人ってゆーゲームの難易度はそんなに高くないからね、やっとここら辺りから本番かなって感じなんだよな。さぁ、気を引き締めていこうぜぃ！

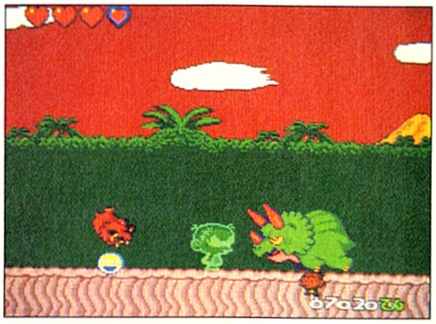
もう、ここまでくると何でもありって感じね。ま、今まで磨いたテクニックを使えば、まだまだ楽勝でしょう。注意した方がいい敵は、トリケーンぐらいかなぁ。コイツの突進には、ちょっと気をつけようね。

それから、あちこちの地面に生えてるピヨピーヨ（ピンクでちっちゃいラドンみたいなヤツね。なぜか3匹一組で生えてるんだ）は全滅させるように。ほっとくと、グエグーエに成長して、うしろから襲ってくるぞ!!

おっと、ラウンドボスに触れてなかった。1のデカダンは回転ジャンプ連続ココバットで楽勝、2のシュリケーンは分身を使うから注意ってとこまで、前に書いたよな。3のガンゴーンは氷を投げつけ、ヤバくなると地に潜る。ラウンドボスの中では、一番てこずるのがガンゴーンじゃないかな。このROUND4のボスは、ボクサーのカッコをしたアポロだ。コイツも回転ジャンプ連続ココバットで楽勝なんだよな。上空にいれば、マッハパンチも当たんないもんね。コイツを倒すと、うーむ、こーゆーオチだったのか。想像はしたけど…。

↓ここら辺までくると、ばね花もニセものの方が多いぐらいなんだ。ウカツに踏みつけないこと！







↑ピヨピーヨを倒さずに進むと、グエグーエに成長する。残さないでね



↑トリケーンの突進は、少しだけコワい。ちっこいのが出てきたら、ちょっと注意しながら進もう

←ラスト近くに火山が連続である。火山弾がイヤらしーのだ

ROUND.5

さぁ、最後のラウンドだね。このラウンドでは、いよいよ敵の本拠地に乗り込むのだぞ。

さすがに、ここまでくると敵の攻撃もかなりのもんだよ。ほとんどオールスターキャスト、オール敵キャラ大行進って感じなのだ。ステージの方も崖を登っていくところ、城の入口、プールに滝上りと、バラエティにとんでるんだよな。

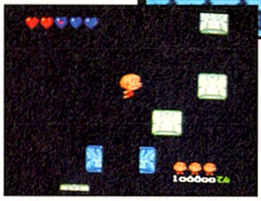
それにね。ここまでくると、ニセのばね花が多い多い。思わず踏んで、連続でダメージを受けることも多いんだ、気をつけておくれな。

さて城内に入るには、まずプールを越えなきゃいけない。ま、ここはモッサーにさえ注意すりゃ、問題ないっしょ。このプールを越えると、いよいよ城内だ。ここで初登場するのが、まるで置物みたいなヤツなんだけど、コイツが手強いんだよね。カタいし、喰らったときのダメージはでかいしで、最初は苦労させられたな。ま、攻撃のタイミングさえつかめば、楽勝ね。次は、消える足場を連続ジャンプで上へ上へと登ってくとこも、ちょっとひっかかるかもね。足場の消えるタイミングは、みんないっしょだからね。焦らないで確実にね。

ここまでくれば、ラストももうすぐ。グランドパレスで、今まででてきた4匹のラウンドボスと再戦したら、ラウンド5のボスの登場。さらに、その後には…。おっと、おしい。紙数が尽きた。後は、キミの手と目に任せたぞ！

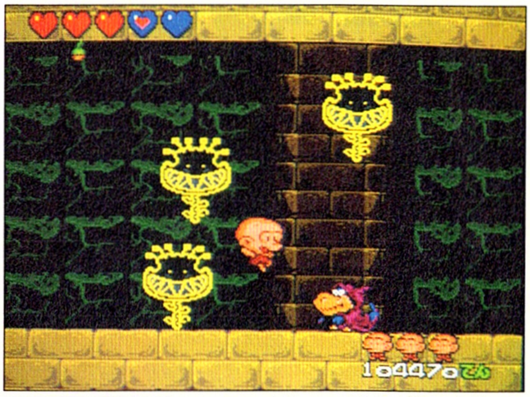
→えんえんとプールを進まなきゃいけない。上下のトゲはもちろんダメージ！

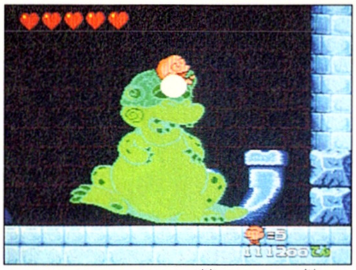




←割れるブロックを上っていく。イヤになるぐらい上っていく。上の方で落ちると泣きたくなる…

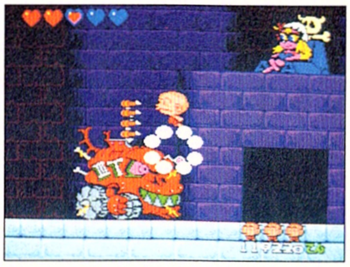
→ほとんどのばね花はニセものなのだ。体力が乏しくなると、喜んで踏んづけちゃうんだけど、アセらずにちゃんと確認してね





→おおっと、いよいよ大ボスか…と思ったら、ラス前なんだよね。コイツを倒せば、今まで不明だった謎が解明されるのだ。さぁ、あともうちょっとだぞ!!

←ラストも間近。もう一度、今まで対戦したラウンドボスと闘わなきゃいけないんだけど、別に強くなってるワケじゃないから安心してね。同じ方法で楽勝なのさっ

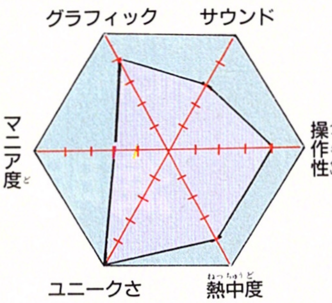


PLAYER'S DATA

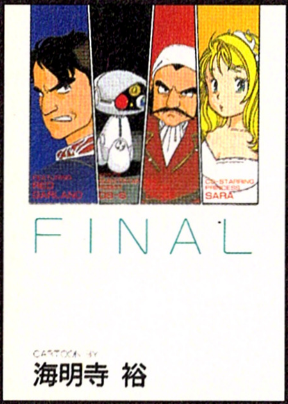
メーカー	ハドソン
発売日	12月15日
価格	¥5800（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	アクション
ラウンド	5

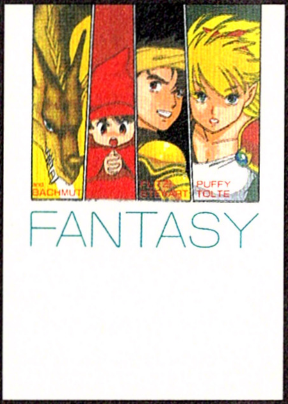
文／北枕 獲

6つのラウンドは変化に富み、飽きさせない努力を感じさせるが、残念ながら、セーブもパスワードもない。確かに難易度はそれほど高くないし、クリアもそう難しくないが、やはりこれは不親切だ。攻撃法、敵キャラ、ストーリー、ゲームバランスなど、どれをとっても平均以上のできなので、セーブがないことが気になってしょーがない。ちなみに、敵キャラは約50種いる。



こーゆーお手軽で、サクサク進めるゲームってい一なぁ。アクション苦手の私が数時間でクリアできるんだから、実に一般向けのアクションゲームでありましょうな。キャラクター、ゲームシステム、ゲームバランス等々、誰でも楽しめるのではないでしょうか。どちらかといえば、今までアクションゲームをクリアしたことのない人にお勧めしてしまうな。





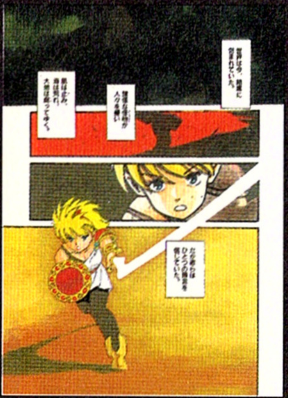
おまたせっ!!

FINAL FANTASY

コミック版

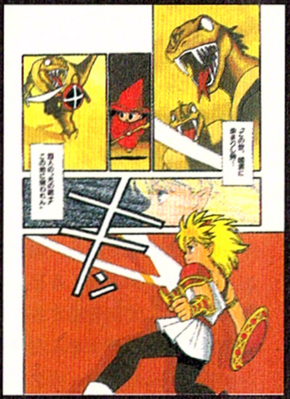
ファイナルファンタジー

ついに発売!!









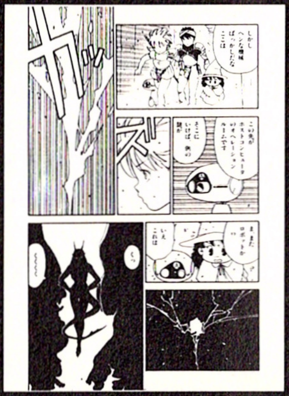


今、伝説の光の戦士たちが旅立つ!
傑作RPGシリーズ第1作
ついに待望の完全コミック化!!

海明寺裕・作

定価900円







FAMICOM FAMILY
遊ぶなら、これだ〜！
あの「野球盤」がファミコンになった！
すなわち、野球の神髄を知りつくしたベースボールゲームということだ！
これからは、〃勝った！買った！〃の大騒動！
魅力の7大機能を内蔵して、
今、プレイボ〜ル！
12月15日発売!!
アイテム
いだてんスパイク 300
パワーバット 300
はがねのバット 300
ミズノグラブ 300
ぎんぎのグラブ 300
「ここは、どうぐや だがなにようか？」
私の店で道具をお買い上げ下さるのは、いわゆるひとつのパワーアップですネ！
バッティング
・ホームラン 1 2ポイント
・ヒット 2 2ポイント
・ぼんだ 1 0ポイント
3 0ポイント
4ポイント
まじんのことば
「りょうもない！
よーみんかい！！」
オレの特訓に合格するまで、何度でも出直して来い！
ファミリーコンピュータTM用カセット
ファミコン
野球盤
バッテリーバックアップ
ROMカセット
1M＋1M＋64K・SRAM
エポック社
東京都台東区駒形1-12-3 〒111 TEL.03(843)8811代
¥6,200（消費税別）
© 1989 EPOCH CO., LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ベールに包まれたファミコン業界の内部に忍び込む！

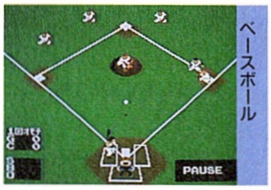
GAME SOFT REFILL

永久保存版　FC文化の核「任天堂」のすべて

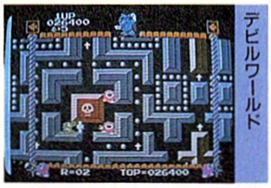
いよいよファミコン界の大御所「任天堂」の登場だ！　今回は、その任天堂を、ゲームソフトリフィルの全8ページを使い、奥深く、いき着くところまで紹介していきたいと思う。いったいファミコン業界のボスキャラは、どんな姿をしているのか!?　それを、自分の目で確かめてほしい!!

ムに飽きたのではなく、ソフトメーカーとの契約をきちんとした条件のもとで結んでいなかったばかりにおきたことと任天堂は理解した。ソフトメーカーが続々と参入し、他社との売り上げ競争の結果、過剰生産を招き、粗悪なソフトや安売りソフトが出回る。いくらデキの良いソフトが登場しても、全体のイメージが悪化しているため、ユーザーは購買意欲を無くしてしまったのだろうと。

任天堂はこのことを参考にし、いかに良いソフトを出し続けていくかに知恵を絞った。そして、ソフトメーカーとの契約時に条件を設けて、ソフトの品質管理を行うかたちをとったのだ。この経営戦略のもと、年商1800億円の52%をソフトが占めるようになった。このように、ユーザーが納得ゆく良いソフトを出し続けるにはこの方法が最も良かろう。だが、いっぽう、今年はある問題もおこった。そのひとつが、ナムコとの新規契約問題だった。ソフトの年間生産本数の条件が、参入当初の契約とは異なり、両社の争点となったのだ。５年前の契約では、年間何本でも発売できた。しかし、新契約では、任天堂側が「５年前とは事情が異なり、また他のサードパーティーに対して不公平」と主張し、新規の契約が暗礁に乗り上げてしまう。結果的には、７月25日に契約更改が発表され、おそらくナムコが何かの条件つきで再契約をし、問題は解決した。しかし、両社の主張は、現在の家庭用ゲーム機のハード・ソフトの抱える課題を見事に指摘したとも考えられ、いくつかの教訓を残したものと考えたい。


ベースボール


ゴルフ


デビルワールド


F1レース

HIPPON　HIPPON

任天堂　任天堂株式会社



〒605 京都府京都市東山区福稲上高松町60

問合せ先	075－541－6111
設立	1947年11月20日
資本金	100億6540万円
代表者	山内溥
社員数	730名
年商	2501億円

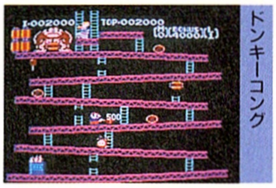
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

任天堂の歴史は、明治22年から始まる。現社長、山内溥の曽祖父にあたる山内房治郎が京都で花札を作ったのが最初である。その後、1907年に日本で初めてトランプの製造を手がけ、1953年に国産初のプラスチック製トランプの製造開始、1959年には、子供向けの新分野を開拓するべく、ディズニー・トランプを販売した。このように、かるたやトランプなどのカード類を専門とする会社として、現在の基盤を作り上げた。

カード類以外の製造販売は、1963年にゲーム盤の室内ゲームから始まった。1970年に発表されたオプト・エレクトロニクスの技術を応用した光線銃シリーズは、当時、大ヒット商品となった。そして、1973年頃から業務用ゲームの開発を始め、1981年にあの「ドンキーコング」を発表。これがアメリカなど海外で大ブームを起こし、世界の任天堂へと躍進したのだ。


ドンキーコングJr


ポパイ


ドンキーコング


光線銃

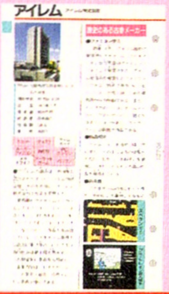
❶REFILE 上部 活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。



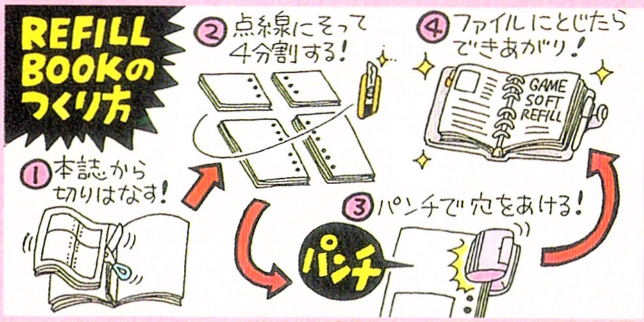
❷REFILE 下部 活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。



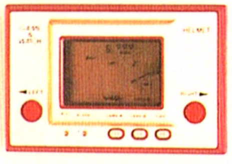
●REFILE上部、下部の作り方

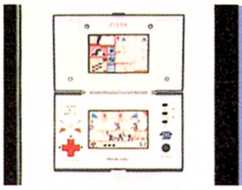
まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように4分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。

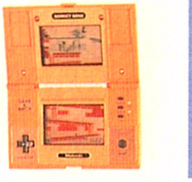


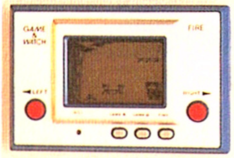
業務用と家庭用の開発

任天堂は、業務用『ドンキーコング』が一躍大ヒットになったこのに甘えず、家庭用ゲームの開発にも力を入れていた。そこで登場したのが「ゲーム＆ウォッチ」だ。発表は1980年。液晶画面で電子ゲームとデジタルクォーツ時計を兼ね備えた、多機能で手軽な商品だった。ゲーム内容は単純ながら奥が深く、どの機種にも「GAME A」「GAME B」と難易度の選択ができるモードがついていた。これは、業務用ゲームを楽しめなかった年代をうまくフォローした。そのうえ、どこでも遊べる、携帯性にすぐれた商品だったので、事実上、業務用ゲームよりも大きなブームを生み出すことになる。ちょうど、今のゲームボーイのようなヒットの要因だ。品切れ店が続出し、販売店の店員でさえ、商品が入っても、買うことは許されなかったという。ただ、この時点でゲームボーイと異なり、任天堂以外にも、同じような競合商品があったため、現在のゲームボーイのように、独占的な市場は得られなかった。しかし、アメリカでの人気もかなり高かった。最も売れたのは、やはり「ドンキーコング」だ。現在までに、約300万台を売り上げている。その人気は今でも続き、日本のゲームウォッチにはなかった、「ゼルダ伝説」や「テトリス」など4つのゲームを発売予定している。このように、任天堂＝トランプではなく、任天堂＝電子ゲームのイメージは、「ゲーム＆ウォッチ」の頃から完全に定着していく。そして、海外でも任天堂の名はゲームの代名詞となる。


ヘルメット


ゼルダの伝説(アメリカ版)

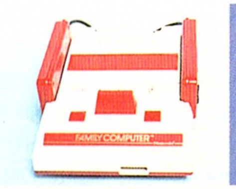

ドンキーコング



ファイアー

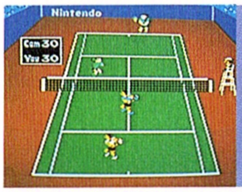
ファミコンの登場！

「ゲーム＆ウォッチ」は、みごとヒット商品になった。しかし、ソフト＝ハードのため、ゲーム内容も自社で製作しなければならない。これでは、ジャンルや種類に限りが出てくる。任天堂は、すでにそのことを理解し、また、さらに進化させたエンタテイメントマシンを目指す。ゲームマシンは当時、他社からも発売されており後発だったが、家庭用テレビゲームを1983年に発表。これが「ファミリーコンピュータ」である。テレビゲームを、家庭で遊べるようにしてしまった。それも高品質、低価格で。当時、アップル（アメリカの高性能コンピュータ）と同じCPUを使いながら、標準小売価格、￥14800で売られたことは、驚きの目を持って、人々から迎えられた。が、結果は成功。当初、任天堂は他社のゲーム機メーカーから遅れをとっていたものの、ソフトの内容の差で他社を圧倒。ハード・ソフトとともに急成長を遂げた。「鍵はソフトにあり」。そこで、任天堂はソフトだけを作るサードパーティーと契約する。ここで登場してくるのが、「コナミ」「ハドソン」「ナムコ」らのメーカーである。この時、任天堂はソフトメーカーとの間でライセンスの契約をした。これは、アメリカの大手ゲームメーカー「アタリ」の失敗をもとに、考えられたことと伝えられる。アタリ社には「アタリVCS」という家庭用テレビゲームがあって、結果的に1800万台という爆発的なハードの売り上げを誇ったにもかかわらず、2年あまりで衰退してしまった。これは、ユーザーがテレビゲー

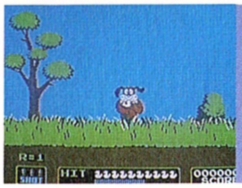


ファミリーコンピュータ


マリオブラザーズ



テニス


ダックハント

発売価格リスト 1989年10月下旬版

最新の売れすじソフトたち。キミもほしいソフトが何本かあるだろう。だったら定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるのだ！

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	ドラゴンボール3	6800円	4760～6120円	5440円
2	テトリス	4900円	3900～4410円	4155円
3	超人ウルトラベースボール	6500円	4550～5850円	5200円
4	スーパーマリオBros.3	6500円	4550～5200円	4875円
5	ツインビー3	5500円	3850～4950円	4400円
6	MOTHER	6500円	4200～5500円	4850円
7	レーサーミニ四駆	5900円	4130～5020円	4575円
8	ファミスタ'89	4900円	3090～4410円	3750円
9	スプラッターハウス	4900円	3090～3920円	3505円
10	新・燃えろ！プロ野球	6300円	3780～5040円	4410円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10 1989年10月下旬版

発売当時、買うことのできなかったソフトを改めて買いたいあなた。信じられない値段の差で、思わず買い集めそう。今年発売で価格の安い順に紹介。

	タイトル	定価	実売価格	%Off
1	ドラゴンバスターII	5200円	1200円	−77%
2	ドラゴンスピリット	5200円	1600円	−69%
3	クインティ	4900円	1950円	−59%
4	ウィザードリィII	6500円	1980円	−70%
5	全米プロバスケット	5800円	1980円	−66%
6	ホーリーダイヴァー	5500円	1980円	−64%
7	飛ingヒーロー	5500円	1980円	−64%
8	ワギャンランド	4900円	1980円	−60%
9	ドラゴンニンジャ	5800円	2030円	−65%
10	ウィロー	5900円	2580円	−56%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

新しいライバル

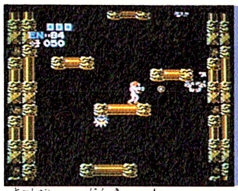
ここで、ファミコン安定期から新しいライバルの出現について語ろう。ここでのライバルとは、「ＰＣエンジン」や「メガドライブ」のことだ。１昨年の10月、ＰＣエンジンが発売され、安泰だったファミコンに一陣の風が吹いた。ＰＣエンジンは、とにかくグラフィックが鮮明で、動きもリアルだ。ソフト自体もコンパクトになり、良い点が目に付いた。

その上、コア構想でファミコンより利用価値の高さがアピールされた。その後、発売されたメガドライブも16ビット機らしく、グラフィックが鮮明でリアルなゲーム展開が楽しめるものだった。しかし、現状としてはソフトの種類が、ファミコンのように多くはなく、ゲーム内容も突出した人気を持つものが少なく、ファミコンを打ち破るには至っていない。でも、事実上ファミコンのライバル機種であるには変わりがない。そこで任天堂は、これらのハードに対抗すべく、ニューマシンを開発・発表した。それが「スーパーファミコン」である。「スーパーファ「スーパーファミコン」は、16ビット、回転・拡大・縮少機能を持ち、ＰＣエンジン・メガドライブ以上の表現力を目指している。

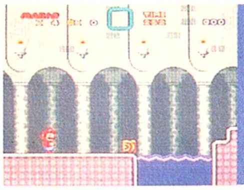
しかし、半導体不足等の事情により発売日や価格の公表は現時点（平成元年11月）ではされていない。

この姿なき「スーパーファミコン」も含めて、俗に言う〝ハード戦争〟に、任天堂は巻き込まれるかっこうとなり、今後もシェア争いは続く見通しだ。


ドラゴンフライ

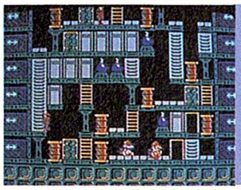

メトロイド


スーパーファミコン


スーパーマリオワールド

88


スーパーマリオブラザーズ


レッキングクルー


スパルタンX


マッハライダー

良い作品を出させる工夫

何だか、話が横道にそれてしまったようなので、改めてファミコンについて話していこう。

ファミコンが人気商品になるには、それなりの理由があった。前ページで述べたような、ソフト製作の独特の環境づくりの方法もそのひとつだが、何といっても、子供だけでなく大人にも楽しめるものにした点にある。そして、光線銃などの拡張機器で、いつも新しい遊びの面を築いてきたことによる。これは、ソフト面での開発と、拡張などのハード面での開発を怠らなかったということだ。任天堂が、いつもゲーム界のトップに立ち、ファミコンを1400万台も売り上げた理由はそこにある。ソフトは、サードパーティーに頼るのではなく、自社からも良いソフトを出している。そのひとつが1985年に発売された「スーパーマリオブラザーズ」だった。「ゲーム＆ウォッチ」や業務用ゲームでつちかわれたノウハウを極限までに引き出し、ファミコンを完全にヒットさせたのだ。スーマリは、500万本以上の売り上げを見せた。この行動は、非常に正しかった。ファミコンにできる最大の可能性を、日本中の人人に見せつけたのだから。サードパーティーも任天堂が出すソフトだけが売れるようでは話しにならない、だから、負けじとデキの良いソフトを作り出す。この相互作用が、常に良いソフトを生み出す原動力になってきたのだ。この原動力を更に広げるために、拡張の面で開発されたのがディスクシステムだったのだが。

85

HIPPON HIPPON

HIPPONヒットチャートベスト10

	1988年10月下旬 タイトル		1987年10月下旬 タイトル
1	スーパーマリオBros.3	1	桃太郎伝説
2	ウルトラマン倶楽部	2	F1レース
3	三国志	3	サイドポケット
4	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	4	聖闘士星矢
5	究極ハリキリスタジアム	5	谷川浩司の将棋指南II
6	ドナルドダック	6	ルパン三世
7	源平討魔伝	7	ゴルフUSコース
8	西遊記ワールド	8	ファミリーコンポーザー
9	燃えろプロ野球'88	9	燃えろ！プロ野球
10	ベストプレープロ野球	10	井出洋介名人の実戦麻雀

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

バベルの塔 ナムコ

伝説の塔に潜むナゾは神の訓示かも!?



『バベルの塔』とは、旧約聖書に出てくる伝説の塔。この神聖かつ大胆なタイトルとはうらはらに、ゲーム内容はいたってシンプル。階段型の石を積み上げて、出口をめざすというものなんだけど、コレがけっこームズカしい。適当に積むだけじゃ、もちろんダメ。敵に捕まらないように、雲に乗ったり、ツタを登ったりとインディ・ジョーンズ顔まけの冒険物語。8面ごとに登場する、ナゾの絵探しがウラ技探しみたいで、チト違和感あったけど…。でも、天国みたいなエンディングを見たときは、思わず讃美歌を歌いたくなったぜ（ウソ）。アナタハ、コノオモシロサヲシンジマスカ？（TO）


ディスクシステム

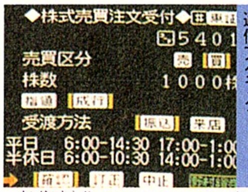
ソフトをもっとソフトに

ディスクシステムは1986年に発表された。この製品の目的は、拡張機能の充実や、容量増加、セーブ能力をいかしての楽しみを増やすと同時に、ソフトをもっとソフトにするために作られたものと受けとめられる。ソフトをもっとソフトにするというのは、カセットでは不可能だった、ゲーム内容の書き換えをディスクソフトは可能にしたということにある。たった500円で、新しいゲームを楽しめるのだから、本来ならカセットの売り上げを追い抜き、今やソフトの主流になっているはずだった。しかし、ROMソフトの容量がディスクを上回り、ディスクの持つ、ロード時間の長さなどいくつかの欠点と重なり、後退せざるをえなかったのだ。



ゼルダの伝説


謎の村雨城



通信アダプタ

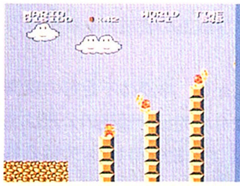
開発当時は、ディスクの書き換えは自宅でできるはずだった。電話回線を使い、書き換えしたいゲームの番号を任天堂にかけると、ゲーム内容が電話線を伝い、自分のディスクシステムで、書き換えられるはずだったのだ。しかし、実現は不可能に。結果的には、相次いでヒット作を出したカセットのソフトが、ファミコンの安定期を作り出した形になった。が、このような新分野の開拓は、ファミコンの新しい可能性を示したのも事実である。そして、新分野の開拓として「ホームトレード」のような、株式市場をとらえた、完璧な拡張機能もある。

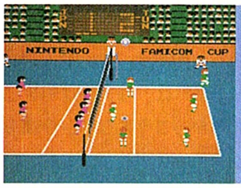
これは「玩具」としてスタートしたファミコンが「メディア」として変化、成長したことを決定づける事柄として記憶に残すべきだろう。

HIPPON ▸◂ HIPPON

海外でのNintendo

一方、海外で任天堂の活躍はどうであるかというと、アメリカ全土を始め、ヨーロッパ、東アジアなどに意欲的なマーケティングを展開している。その、基礎となるのは「Nintendo of America」である。日本の契約と同じようにアメリカでのソフトメーカーとライセンス契約を結び「Nintendo Entertaiment System」用ソフトの製造販売を許諾している。このソフトには、日本の「FF」マークに相当する、「Quority of Nintendo」のマークが付けられ、去年の売り上げは15億ドル、今年は5000万本のソフトを売り上げてしまっている。ちなみにハードの売り上げは、この3年間で1100万台。今年中には2000万台が売れると予想されている。日本で約6年間かかったことを半分の年月で行ってしまうのだから、海外での市場はかなり重要なものと考えられる。その重要性を考慮して、アメリカではゲーム以外のメディアでも任天堂は活躍している。そのひとつが、看板キャラクターの「マリオ」を使ったアニメだ。今年の9月からTV放送を行っており、ゲーム以上の人気を得ている。その影響で、各地にあるデパートの、マリオのキャラクターグッズが飛ぶように売れているという。そして、任天堂は「ニンテンドー・パワー」というファミコン雑誌を自ら発行し、ユーザーのゲーム意識を高めている。この雑誌、年間6冊、つまり2ヵ月に1度発行するだけなのだが、何と100万部以上を売り尽くしている。まさに、任天堂パワーのすごさが感じられる。


スーパーマリオブラザーズ2



バレーボール


ニンテンドー・パワー


ニンテンドー・ワールド

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ファミリースタジアム　ナムコ

これこそ、キング・オブ・野球ゲーム!!

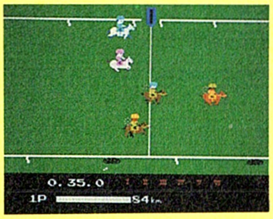


ファミスタを越える野球ゲームはない。なぜって、ファミスタこそ野球ゲームの基礎となる作品だからである。この作品が発売された当時は、野球ゲームのキャラクターというものは、9人すべてが同じ個性でしかなかった。そのなかでファミスタだけは、キャラクター1人1人にまったく違った個性を持たせたのだ。それは、見た目というものではなく、パラメーターによっての個性づけだ。このことによって、各キャラの個性に合った操作法が必要になった。それは、ゲーム内容を奥の深いものとし、それまでのゲームにはなかった、革命的で新しい楽しみとなっていったのだ。(PK)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ファミリージョッキー　ナムコ

愛馬インターラプターのはかない挫折

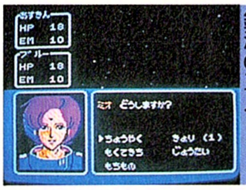


競馬がゲームになった! カーレースでも、バイクレースでもない。"馬"が走るのだ。ぴしっ、ぴしっとムチの音。パカラン、パカラン、6頭の馬が走る、走る。障害でコケようが、体力がなくなろうが、なおも走り続ける馬、馬、馬! このケナゲな馬たちを見てると思わず熱いものが…。おっ、いけねェ、リタイアだ。なんともなさけないBGMが流れる。うーむ、この馬には絶対勝たしてやりてェ……と、もう1度インターラプターを選ぶ。よーし、今度は天皇賞だぁ、と勢いこんだのもつかの間、ジャンプ力のない馬はまたリタイア。23回目の退場後、オレはひひ〜んと泣いた。(TO)

自然と身に付くゲーム

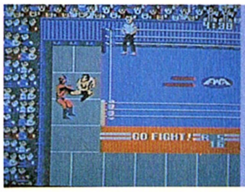
ここで、任天堂のラインナップをもう一度あらためて紐解いてみよう。一番始めに発売したのが、すでに業務用ゲーム、ゲーム&ウォッチで出されている「ドンキーコング」だった。スポーツ等のゲームを数点、集中的にリリースし、そして「スーパーマリオ」のような、オリジナル色の濃い作品へと続いた。これは、誰でもわかりやすいゲームをユーザーに与えることによって、多くの人にハードに対しての認識を持たせるようにしている。親しみやすいゲームで操作手順や、タイミングを理解させ、次の新しいソフトのステップを付けておく。ある程度、操作に慣れてきたら、それにあった難易度のソフトを出し、ユーザーに新鮮な感覚を与える。そして、時にはアクションだったり、時にはアドベンチャーであったりと、次々にユーザーをファミコンに馴染ませていったのだ。この方法は、ゲームソフトがおもしろさを維持するためにどうしても複雑になるゲーム内容を、ゲームをするにつれ、遊びながら自然に理解させるという意図が見える。またファミコンでもゲームボーイでも普及段階の初期に、誰でもルールのわかるポピュラーなスポーツゲームを開発しているのも特徴だ。野球、テニス、ゴルフなどがそれだ。これらスポーツゲームが、どれほどゲーム人口の増加に貢献したか、はかり知れない。またゲームボーイでは、それに加えて「テトリス」の活躍も大きいことは言うまでもないであろう。

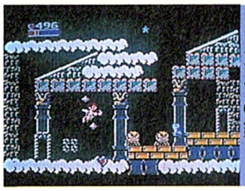

中山美穂のトキメキハイスクール


銀河の三人


ファミコン探偵倶楽部 前編

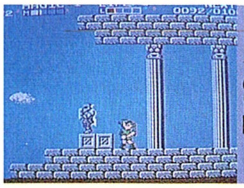

ファミコン探偵倶楽部 後編

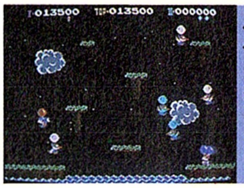

プロレス


パルテナの鏡

「スーパー」の時代

ライバルに打ち勝つために開発された、スーパーファミコンは、ニューマシンの使命として他機種よりも数段優れていなければならない。そこで、いくつかの概要を解説してみよう。まず、ファミコンなどと違うのは、8ビットから倍の16ビットCPUを採用すること。コントローラーの型式が、A、Bの2つボタンから、4つボタンになること。新画像処理チップ、サウンドチップを、ソニーと共同開発したということ。このことで、グラフィック、サウンド的に大幅な改善がなされたことがわかり、その結果、ゲーム内容は一段と進歩するだろう。そして何よりも驚くのが、コントローラーの進化だ。操作ボタンが増えるということは、それだけゲームと密着することを意味し、ゲームの世界をまたもや開拓したということになる。気になる値段は一切公表されてはいないものの「性能からは想像つかないような低価格ではないか」とのウワサはたえない。そして、ソフトも「スーパーマリオワールド」「ドラゴンフライ」(どちらも仮称)が予定されている以外にも、サードパーティー20数社が、発売に向けて開発中である。スーパーファミコンは、ファミコンの後継機種として、市場を独占するのか、それとも単に上位機種の位置にとどまるのか、見当はつかないが、とにかく、山内社長は「大衆機種にならなきゃ意味がない」という意気ごみを感じさせているので、かなり期待できるものであることは確かだ。


リンクの冒険


バルーンファイト

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

女神転生

ナムコ

人体の神秘をささやかに教えてくれた



「こんごともよろしく」。

モンスターを初めて合体させたとき、そこに"生命"をイメージしたのは私だけではないはずだ。1体のモンスター同士を合体させると、別のモンスターが誕生する。コレはまさしく、1匹の精子と1個の卵子の結合から生まれる"生命"そのものだ。そう、『女神転生』で合体するモンスターは、みんな生殖細胞なのだ。まさか、コレで性教育をするオトナはいないだろうけど、1＋1は必ずしも2ではないってことがわかるだけでも、"合体"の意味は大きい。マップが広すぎるっていう人もいるけれど、この"合体"システムだけで十分遊べるのだ。（TO）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

サイドポケット

ナムコ

初めての人でも安心。楽しい夜を……。



ビリヤードを初めてプレイしたのは、20歳の夏。球を穴に入れるという、単純なゲームだとばかり思っていた。ところが、考えるのと、実際にヤルのとでは大違い。棒を握るとミョーに緊張し、球を突けば思うように入らない。「あせらないで」という友人の声に「うん」としか答えようがなかった……。（沈黙）

『サイドポケット』は、ビリヤードの教科書。球の反射角度から撞点、"マッセ"なんていう高度なワザまで教えてくれる。画面はジミだけど、その分ゲームに集中できる。ビリヤードの自宅研修スタート。その2週間後、台に向かうオレはポール・ニューマンと同化した。（TO）

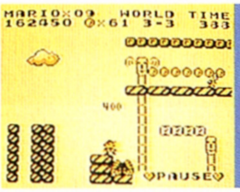
そして、ゲームボーイの未来

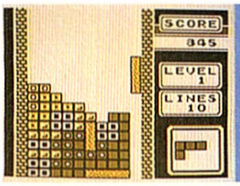
今や元祖、ファミコンにもまして現在、圧倒的な人気を持つゲームボーイ。どこのお店でも品切れが続き、入荷すると数時間のうちに売り切れてしまうこの人気は、やはりこのハードにしても任天堂は新たなエンターテイメントの分野を開拓したことによる。グラフィックや内容の濃いマニアックなゲームにこだわるのではなく、いかにゲームを楽しむかという原点に戻って開発したのだろう。日本でのゲームボーイの売れ行きは、発売されてから11月現在で100万台。そして、海外では、発売してたった3ヵ月で、78万台を売り上げている。これは、日本と海外（アメリカ）を比べると、6：4で海外出荷をしている関係による。ソフトの数は、絶対的に日本のほうが多いというのに、ゲームボーイのハードは海外の方が売れているのは、アメリカのゲーム熱の高さを物語っている。

この人気の秘密は、携帯できることと、違った内容が映った画面で、対戦ゲームが楽しめるという2点が挙げられる。これもまた、ハード面での開拓とは別に、ソフト面でもハード特性をいかした開発が同時になされているためであろう。そして、ゲームボーイは将来的にも、いろいろな活用方法が考えられる。たとえば電子手帳のような活用法で、対戦ケーブルでデータの交信が可能になるなど、より一層発展するだろう。

あれよあれよという間に普及台数を伸ばすゲームボーイは、今、ソフトメーカーが最も魅力を感じるマシンでもある。


ゲームボーイ

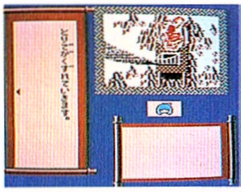

スーパーマリオランド


テトリス


ベースボール

任天堂、世界戦略

このように、任天堂は「ファミコン」「スーパーファミコン」「ゲームボーイ」と3つの柱で、日本はおろか、世界戦略のネットワークを広げている。現代の若者にとって、最も馴染みの深いメディア関連の企業として、世界のトップに立った任天堂は、いったいどのような目標を立てているのか、そこが知りたい。山内社長のことばで、こんなコメントがある。「私は、あくまでも"大衆"にこだわる。"分衆"などのカテゴリーに興味はない」これはいったいどのようなことをいっているのか？ おそらくメディアは"数"が多いものが強い。この真理に基づいているような気がする。ゲームボーイも来年からはアメリカだけでなく、ヨーロッパに進出し、いずれは任天堂のハード3機種が世界で活躍することになるだろう。また国内でのスーパーファミコンも、山内社長自身が「60万～70万台売って、喜んでいるゲーム機は"分衆"だ！」といっているように、ファミコンのように市場を拡大して行くに違いない。1990年半ばには、日本とアメリカを合わせて、3千数百万世帯をファミコンが受け入れられるという。それを利用して、今まで考えられなかった大規模なネットワークの分野の広がりに誰もが注目している。任天堂は大きく前人未踏のビジネスに挑んでいる。ちなみに任天堂の法人所得は、テレビ業界No.1のフジテレビの3倍。映画業界No.1の東宝の6倍にものぼる。おしもおされぬ巨大企業となった任天堂は今、同時に"可能性"という財産も手にしたことになる。


新鬼ヶ島 前編


新鬼ヶ島 後編


ファミコングランプリF1レース

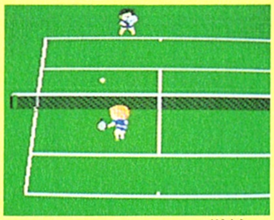

マイクタイソン パンチアウト

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ファミリーテニス

ナムコ

手になじむ操作性がおもしろさの理由!



ファミリースタジアム同様、キャラクターの個性づけが絶妙な作品! 何といっても実在のテニスプレイヤーに似せた個性を持たせているので、テニスに興味がある人に、この作品をプレイさせると感激の涙が止まらないほどだ! そして、完璧に研究されたその個性は、必然的な操作性の良さを作りあげているといっても過言ではない! ゲームをやればやるほど、各キャラクターの個性を理解すればするほど、ボールを操る楽しみを感じることができるのだ。ボール1個分のスペースに狙いを定めて、ドンピシャリと打ち込める操作性を持つゲームなど、そうざらにはないぞ! (PK)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ファミリーサーキット

ナムコ

ゲーム性は薄いけど、アイデアが透逸!



自分の車を操作して、他車や障害物にぶつからないようにベストタイムを出すってのがカーレースゲームの基本。しかし、『ファミリーサーキット』は少し違う。他車とぶつかっても、スピンもなければクラッシュもない。他車との当たり判定が全然ないのだ。シビアな接触の多いカーレースゲームの中にあって、この"半透明カー"の存在は貴重だ。車が車をすりぬける快感は、このゲームならではのもの。ただ、車の操作がめちゃムズい。すりぬけの快感を味わうまでに、挫折しちゃった人もいるはずだ。そんな人にはウォッチモードがオススメ。で、なにをするかは…いえない。(TO)

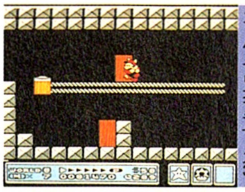
タイプ	ジァンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	スーパーマリオブラザーズ	'85. 9.13	¥4900	キノコやフラワーを取ってパワーアップ
C	ACG	マッハライダー	'85.11.21	¥4900	敵を撃つことも可能な、バイクレース
D	SPG	ゴルフ	'86. 2.21	¥2500	カセットで出たものを、ディスクで販売
D	SPG	サッカー	'86. 2.21	¥2500	カセットで出たものを、ディスクで販売
D	ACG	スーパーマリオブラザーズ	'86. 2.21	¥2500	カセットで出たものを、ディスクで販売
D	RPG	ゼルダの伝説	'86. 2.21	¥2600	画面切り換え型アクションRPG
D	SPG	テニス	'86. 2.21	¥2500	カセットで出たものを、ディスクで販売
D	SPG	ベースボール	'86. 2.21	¥2500	カセットで出たものを、ディスクで販売
D	ETC	麻雀	'86. 2.21	¥2500	カセットで出たものを、ディスクで販売
D	ACG	謎の村雨城	'86. 4.14	¥2600	画面切り換え型。刀や飛び道具で攻撃
D	ACG	スーパーマリオブラザーズ2	'86. 6. 3	¥2500	前作とほとんど同じだが、難易度が高い
D	SPG	バレーボール	'86. 7.21	¥2500	6人制。世界6ヵ国から好きなチームを
D	ACG	メトロイド	'86. 8. 6	¥2600	迷路状の要塞を進む。4方向スクロール
D	SPG	プロレス	'86.10.21	¥2500	5人のレスラーと対戦。必殺技もある
D	ACG	パルテナの鏡	'86.12.19	¥2600	RPG的要素あり。タテ横交互スクロール
D	RPG	リンクの冒険	'87. 1.14	¥2600	ゼルダの続編。アクション要素が強い
D	SPG	ゴルフJAPANコース	'87. 2.21	¥3500	初のディスクファクスによる大会を開催
D	SPG	スマッシュピンポン	'87. 5.30	¥2500	卓球ソフトはこれ1作。難易度は5段階
D	SPG	ゴルフUSコース	'87. 6.14	¥3500	前作同様、ディスクファクスで競えた
D	AVG	新鬼ヶ島 前編	'87. 9. 4	¥2600	初の2枚組ディスク。桃太郎を物語の軸に
D	AVG	新鬼ヶ島 後編	'87. 9.30	¥2500	2人のキャラクターを使い分けて進む
D	ACG	ファミコングランプリF1レース	'87.10.30	¥3500	見下し型レース。ディスクファクス第3弾
C	SPG	マイクタイソン・パンチアウト!!	'87.11.21	¥5500	個性的な14人の敵と対戦して勝ちぬく
D	AVG	中山美穂のトキメキハイスクール	'87.12. 1	¥3500	電話やディスクファクスでヒントをもらう
C	RPG	銀河の三人	'87.12.15	¥5000	コマンド入力方式。3人パーティを組む
D	SPG	アイスホッケー	'88. 1.21	¥2500	体型別3タイプの選手を選んでチームに
D	ACG	3Dホットラリー	'88. 4.14	¥3500	最後のディスクファクス大会用レース
D	AVG	ファミコン探偵倶楽部 前編	'88. 4.27	¥2600	2枚組ディスク第2弾。ホラーの雰囲気
D	AVG	ファミコン探偵倶楽部 後編	'88. 6.14	¥2600	犯人を捕え、失くした記憶をとりもどす
C	SLG	ファミコンウォーズ	'88. 8.12	¥5500	誰でもできる簡単操作。15種類のマップ
C	ACG	スーパーマリオブラザーズ3	'88.10.23	¥6500	ボードゲームなどの要素をもりこんだ
D	ACG	帰ってきたマリオブラザーズ	'88.11.30	¥ 400	書き換え専用宣伝入りマリオブラザーズ
D	ACG	VSエキサイトバイク	'88.12. 9	¥2500	エキサイトバイクの続編。2人同時P可
D	AVG	ファミコン探偵倶楽部パートII 前編	'89. 5.23	¥2600	操作法は前作と同じ。物語設定は3年前
D	AVG	ファミコン探偵倶楽部パートII 後編	'89. 6.30	¥2600	前作同様ホラータイプ。幽霊も登場する
C	RPG	MOTHER	'89. 7.27	¥6500	糸井重里原作。マップも広大で本格派
D	AVG	遊遊記(前編)	'89.10.14	¥2600	鬼ヶ島と同システム。西遊記が物語の軸
D	AVG	遊遊記(後編)	'89.11.14	¥2600	西遊記の4人と女の子1人の5人を使う
G	ACG	アレイウェイ	'89. 4.21	¥2600	ブロックくずし。多彩な面構成。全32面
G	ACG	スーパーマリオランド	'89. 4.21	¥2600	スーパーマリオをアレンジして移植
G	SPG	ベースボール	'89. 4.21	¥2600	ゲームボーイ初の対戦型。本格派野球
G	BDG	役満	'89. 4.21	¥2600	対戦型。かなり本格的な麻雀を楽しめる
G	SPG	テニス	'89. 5.29	¥2600	対戦型。ファミコン版と操作法は同じ
G	PZG	テトリス	'89. 6.14	¥2600	対戦型。7種のブロックでラインを作る

96

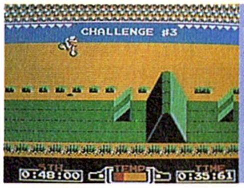
HIPPON ▶ ◀ HIPPON



ファミコンウォーズ



スーパーマリオブラザーズ3



VSエキサイトバイク



MOTHER

個性的な開発チーム

任天堂がなぜ、あれだけの優秀な作品ばかりを出し続けられるかという問題は、任天堂内部の開発チームがいかに能率良く、個性的に活動しているかということにつながっている。この開発チームは、1977年に任天堂に入社した、スーパーマリオの生みの親でもある宮本茂氏が中心となる。任天堂の開発チームの体制は、次のようになっている。まず、開発部は、第1部、2部、3部と情報開発部の、合計4部門にわかれており、1部門につきだいたい40~50人の開発部員がいる。その1人1人が毎日のように企画を持ち寄る。それはもちろん毎日チェックされ、そのなかで良いアイデアだけが残る。残ったアイデアは、まず部門ごとに14~15人集まり、ゲームのコンセプトだてを明確にする。そして、作品を商品化すると決まったら、各部ごとに全員で新作ソフトの仕上げをするというわけなのだ。このシステムで作られてきた作品が『ゼルダの伝説』であったり、『新・鬼ヶ島』であったりしたワケだ。

このように、作品の1つ1つをスタッフ全員で考えさせ、いつも新しい発想を生みだしているのである。

さらに、外部の開発者として糸井重里氏が代表取締役をつとめる㈱エイプも含まれることになる、この開発チームが、任天堂社内ではなく社外で、今までにはなかった新しいファミコン作りをしていくものと思われる。音楽の面、シナリオの面、すべて一流の人たちが手がける方向性を持つ。この試みは、今後の活躍が注目されるだろう。

93

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

キングオブキングス　ナムコ

真のファンタジーここにあり！



剣と魔法の世界を舞台にした戦争もので、とってもファンタジックなＳＬＧなのだ。この作品の魅力は大きく分けて２つある。１つは物語だ。２つのモードで12のシナリオがある。これは、初心者から上級者まで楽しめ、初心者はゲームをすることによって自分自身もゲームに対するレベルアップができること。つまり、ゲームを楽しむほどシミュレーションのノウハウを理解できるということだ。そして、キャラクターの個性が豊富で、多種多様な利用方法があること。自分の部隊にお金がないとき、モンスターを蘇らせ歩兵として使ったりできるなど、とても幻想的な世界を味わえる！（ＰＫ）

埋れた名作ソフト

ダックハント　任天堂

銃で標的を撃つゾクッとする快感がイイ

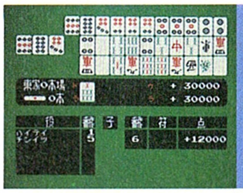


任天堂の大ファンであり、ゲーム＆ウォッチの種類も全部知っているという私。もちろん光線銃も買ったのだ。コントローラピコピコとは違った新鮮味があって、割とハマッた覚えがある。実は、オマケ（？）で付いていたクレー射撃のモードが面白かったワケだが、飛び去るダックを撃つモードの方でも犬や鴨が音声合成で鳴いたりして、結構リアルだったりする。鴨を撃ち逃すと猟犬に笑われてしまうが、その場面で昔やってたケンケンという犬のアニメを思い出すのは私だけだろうか!?

とにかく銃を撃つのが好きな人に、ジリオンも持っている私がオススメするぞ！　（ＨＫ）

期待される任天堂

山内社長は、ソフト作りとはどんなものですかとの問いに「ゲーム作りというのは映画作りに似ている」とコメントしたことがある。これは、１つの作品を作るという上で、製作段階での各パートが似ているということだ。シナリオを作る人もいれば、ＢＧＭを作る人もいる。主役を演じる人はキャラクター設定がしっかりしていないと、その作品全体がおもしろくないものになってしまうし、脇役で個性が強すぎると、どのキャラを中心にしてゲームを進めて行けば良いのかわからなくなってしまう。このような項目をすべてクリアしなければ優秀ソフトは作れない。任天堂は、その項目を開発の分野から、世代的な問題から、ハードやソフトの特性から、すべてにおいてチェックし、開発を行ってきた。その結果が、ヒット作品群を作り上げたのだ。今後も、この地位は、揺らぐことなくゲーム界の未来に向かって続いて行くことだろう。ユーザーは日をますごとに増え続け、ファミコンのネットワークは地球規模に広がっていく。これは、けしておおげさなことではなく、現実におこることとして考えられる。任天堂はまだまだ躍進を続け、新たなゲーム社会と、通信のメディアを開拓してもらいたい。そして、映画やテレビに負けないメディアとして、世界で最も優れたネットワークとして、活躍することも夢ではない。これは、ファミコンが、家庭で最も簡単なコンピュータであり、利用価値を最大限に引き出すことが可能だからこそ、願う未来の物語である。



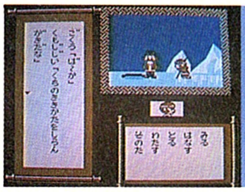
遊遊記 前編



ファミコン探偵倶楽部パート2 前編



ファミコン探偵倶楽部パート2 後編



遊遊記 後編

HIPPON ▶◀ HIPPON

任天堂人気ソフトベスト10

最後に、任天堂発売のゲームソフトの売り上げベスト10をピックアップしておこう。長く売れるロングセラーが名を連ねているのが特徴的だ。もちろん、このほかにも名作と呼ぶにふさわしいゲームが数多くある。機会があったらプレイを！

①スーパーマリオブラザーズ
②スーパーマリオブラザーズ３
③スーパーマリオブラザーズ２
④ゴルフ
⑤ベースボール
⑥麻雀
⑦バレーボール
⑧Ｆ１レース
⑨マリオブラザーズ
⑩テニス

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	ドンキーコング	'83. 7.15	¥4500	ジャンプを使ってタルをよけビルを登る
C	ACG	ドンキーコングJr.	'83. 7.15	¥4500	つるなどを伝って、ジャングルを登る
C	ACG	ポパイ	'83. 7.15	¥4500	オリーブからのハートをポパイがキャッチ
C	BDG	五目ならべ	'83. 8.27	¥4500	15路の碁板を使った。敵の強さは３段階
C	BDG	麻雀	'83. 8.27	¥4500	シンプルな基本モード、２人打ちのみ
C	ACG	マリオブラザーズ	'83. 9. 9	¥4500	面固定式。下から適をたたき、蹴落とす
C	ETC	ポパイの英語遊び	'83.11.22	¥4500	アルファベットを拾い、英単語をつくる
C	SPG	ベースボール	'83.12. 7	¥4500	オート守備。盗塁やエンドランもできる
C	ETC	ドンキーコングJr.の算数遊び	'83.12.12	¥4500	足し算、引き算、掛け算、割算の学習
C	SPG	テニス	'84. 1.14	¥4500	実際のテニスに近い。敵の強さは５段階
C	ACG	ピンボール	'84. 2. 2	¥4500	上下２画面の台。スロットやビンゴも有
C	ACG	ワイルドガンマン	'84. 2.18	¥4500	光線銃対応。画面の敵と早撃ちを競う
C	ETC	ダックハント	'84. 4.21	¥4500	光線銃対応。飛び立つカモを撃ち落とす
C	SPG	ゴルフ	'84. 5. 1	¥4500	全18ホール。風向きなどを考慮して打つ
C	ACG	ホーガンズアレイ	'84. 6.12	¥4500	光線銃対応。敵か味方かを見分けて撃つ
B	ETC	ファミリーベーシック	'84. 6.21	¥14800	自分でゲームを作れるベーシックソフト
C	ACG	ドンキーコング３	'84. 7. 4	¥4500	コングを押し上げるかハチを全滅させる
C	ACG	デビルワールド	'84.10. 5	¥4500	パックマンタイプの強制スクロール迷路
C	ACG	Ｆ１レース	'84.11. 2	¥4500	ファミコン初、3Dタイプレースゲーム
C	BDG	４人打ち麻雀	'84.11. 2	¥4500	コンピュータ３人を相手に４人でプレイ
C	ACG	アーバンチャンピオン	'84.11.14	¥4500	パンチで敵と戦い、マンホールに落とす
C	ACG	クルクルランド	'84.11.22	¥4500	固定面にかくれた金塊を回りながら探す
C	ACG	エキサイトバイク	'84.11.30	¥5500	モトクロスバイクで、変化するコースを
C	ACG	バルーンファイト	'85. 1.22	¥4500	飛ぶ敵の背中にある風船を割って倒す
C	ACG	アイスクライマー	'85. 1.30	¥4500	氷の層を叩きわり、敵をよけて上に登る
B	ETC	ファミリーベーシックV3	'85. 2.21	¥9800	前作のバージョンアップ。容量も２倍に
C	SPG	サッカー	'85. 4. 9	¥4900	1チーム6人。左右2画面分のフィールド
C	ACG	レッキングクルー	'85. 6.18	¥5500	固定面の壁をすべて叩き壊せば面クリア
C	ACG	スパルタンＸ	'85. 6.21	¥4900	全５階の館をカンフーアクションで進む
R	ETC	ブロックセット	'85. 7.26	¥4800	ロボット専用。実際にブロックを積む
R	ETC	ジャイロセット	'85. 8.13	¥5800	ロボット専用。コマを回したり動かしたり

BUG-BOY CLUB

ヘイ、ユー！　いいかい!?
これが最後の聖戦なんだぜ!!

あれから、もう１年になる。
はやいもんだ、月日のたつのは。
いろいろなコトがあり、
それを糧に成長してきたBBC。
とにかく、ひとまず、なにより、
すなわち、この１年間での修業
の成果はいかほどのものか!?
キミの目で確かめてほしい。

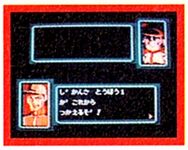


- 童児、ドラゴンボール3の特報！
- イキなPCエンジン！
- ちからの投稿写真ジャーナル！
- かしこさのFC流行語ウイザード！
- たいりょくの紙コンアトランダム！
- すばやさのへんなもの発見伝！
- 初代FNNキングは誰の手に…!!

Vol.24

かっとび童子&ドラゴンボール

戦わずして勝つ!!



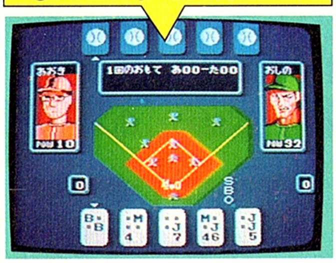
試合開始後、１秒で不戦勝!!

かっとび童児

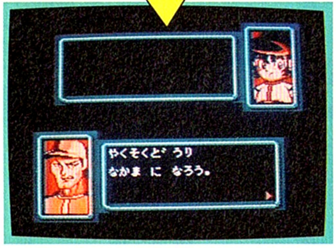
今号のトップを飾るのは、『かっとび童児』のラク勝ワザだ!! 三重県・大沼高正特派員の報告によると、コマンド入力だけで不戦勝になるんだって。ちょっとメンドウだけど、これをくり返せばエンディングだって見れるぞ!

IIコン✚ボタン左を押しながらＩコンBボタンを押す

❶コマンドを入力だ!!



❷あっぱれ、不戦勝!!



↑「しあいをしますか」と聞かれたら「はい」にして、試合画面を出そう。ここで、上のコマンドを入力すると、いきなり試合に勝ったことになって、仲間が増えるのだっ!!



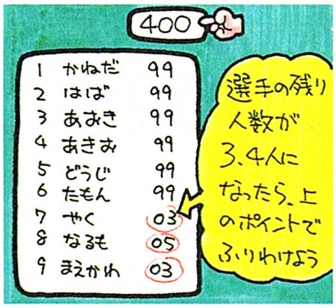
全員のパワーが99!!



パワーを減らすとMAXだ!!

かっとび童児

『かっとび童児』のスクープ第２弾! 報告してくれたのは、神奈川県・宮本誠四郎特派員だ。試合開始前に選手一覧画面が表示されるよね。この画面で打順の変更や個人パワーの増減ができるワケなんだけど、コレをうまく利用すると味方全員のパワーがＭＡＸの99になっちゃうのだ!! やり方は、いたってカンタン。打順を変更したら、パワーを減らしていくだけでいい。初期値以下には下がらないハズのパワーが０まで下がり、さらに下げるとなぜか99になってしまう。このワザを使えば、ホームランの連発も夢じゃないぞ。



❶まずは打順を変更…



❷パワーの小さい人が



❸なんとパワー55に!!



❹さらに減らすと99!!



❺味方全員がMAXだ!!



↑まず、打順を変更する画面で、パワーの数値が違う２人を入れかえよう(①)。この２人のうち、パワーの小さい人にカーソルを合わせる(②)。Ｉコン✚ボタン左を押して、パワーを減らそう。０から55になるぞ(③)。なおも減らしていくと、パワーが99に(④)。コレをくり返すと、たちまち全員のパワーが99になる。毎試合ごとにできるのだ(⑤)。

★**特ダネ賞にはソフト５本** すっごい特ダネ(技)にはソフト５本をプレゼントしちゃう!!

★**スクープ賞はソフト３本** なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト３本プレゼント!!

★**ニュース賞はソフト２本** 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト２本!!

★**努力賞にはソフト１本** なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト１本ね!!

★**おまぬけ賞は特製バッジ** おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

3の大スクープ!!

昔からキャラクターゲームは大人気。つーことで今回のスクープは、2人のキャラクターで勝負!!

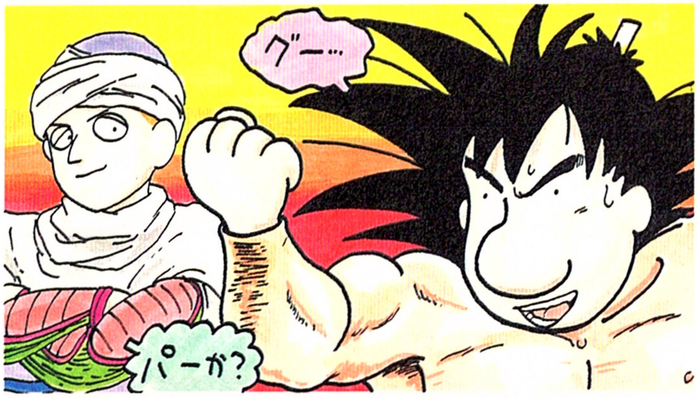


アラレと戦おう!!
いちばん最後のオタノシミ…!!

SOFT 3

ドラゴンボール3

エンディング画面でゲームができちゃう、というバンダイさんのイキなはからいを発見したのは、青森県・三田村浩司特派員。カードがめくれてイロんな人の顔が出てくるけれど、アラレちゃんかラディッツの顔が現れたら、カードバトルのチャンス！　2人とも異常なくらい強いけど、悟空が負けてもすぐさま復活して、何度でも戦うことができるのだ。しかも、2回目以降のバトルでは悟空のHPがMAX状態でスタートする。ウレシイおまけだね。



❶エンディングスタート！



❷Aボタンを押すのだっ!!



❸アラレちゃんとの戦いだ！



❹ラディッツとも戦える！



↑最後の敵、マジュニアを倒すとエンディングが始まる。カード順番にめくられるので、アラレちゃんかラディッツの顔が出たら、IコンのAボタンを押してみよう。画面が戦闘モードに切り換わり、アラレちゃんやラディッツと戦うことができるのだっ!!



せんずを増やせ!!
カリン様からただでもらい!!

SOFT 2

ドラゴンボール3

悟空の体力が完全に回復する便利アイテム"仙豆"の増殖ワザが発見された。見つけてくれたのは、鹿児島県・江羽田幹夫特派員。カリン塔で、カリン様から仙豆をもらった後、超神水を飲まなければ、7個まで増殖可能なのだ！

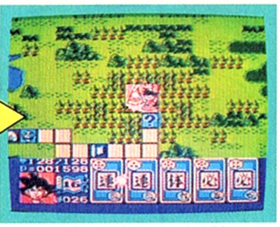
❶仙豆をもらって



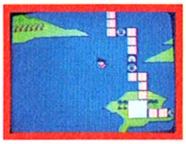
❷超神水は飲まず



❸外に出ればOK



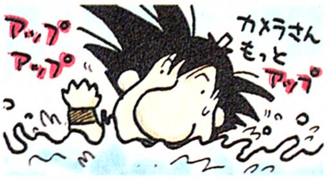
↑2回目の武闘会終了後、ピッコロに敗れたらカリン塔で仙豆をもらおう。超神水を飲まずに、塔の外に出て再び塔に入る。コレをくり返すと、7個まで仙豆を持てるのだ！



スタートしたら海の上
マリックまっ青の悟空パワー!!

SOFT 1

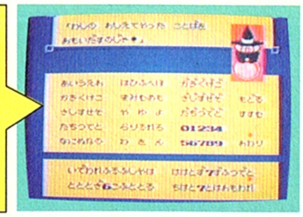
ドラゴンボール3



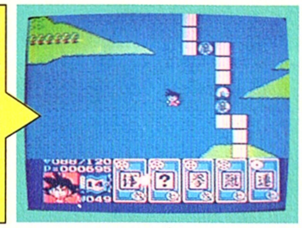
新潟県・とんね弘るず特派員から届いたパスワード。悟空が海の上にいて、身動きがとれないとゆーオマヌケ技だ。

いでわれふるふしやは
ははとず7ずふつでと
とととざ6こふととる
ちはと7とはおもわれ

❶パスワード入力



❷悟空は海の上!!



↑左のパスワードを入力後、ゲームスタートすると悟空は海の上。ゲーム続行不可能

次号のお題

スクウェアのトムソーヤ

19世紀のアメリカが舞台のRPG『スクウェアのトムソーヤ』が次号のお題。思いっきりアメリカンなかっちょイイ情報から、E・マーフィーもたじろぐオマヌケまで大募集！





おもしろパスワード!!

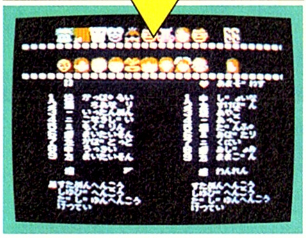
3つの楽しいパスワード大公開

ソフトボール天国

大阪府の蔵之上特派員から、おもしろい3つのバグパスワード情報が送られてきたぞ！　最後の対戦相手のあまぞねす軍団と、バグチームでイキナリ戦えたり、ままごんという謎の選手が出てきたり、バグった選手がイッパイ出てきたりするので、フツーの試合とは違った試合展開が楽しめるのだ。この3つのパスワードは、ゲームを作ったトンキンハウスと、ゲーム名のソフトボール天国に関係のある文字を入力したもの。これ以外の組み合わせでも、おもしろいバグチームが出てくるかもしれないから、いろいろ探してみよう。



❶あまぞねす軍団と対決



とんきんとんきんとん
きんとんきんとんきん
とんきんとんきん　ち

←トンキンハウスの“とんきん”だけを入力すると、最後の対戦相手のあまぞねす軍団との対決だ。勝てばもちろん、エンディングだって見られるぞ。かなり手強いけど、がんばって試合をするのだ!!

❷球場があき地だけ！

とんきんはうすとんき
んはうすとんきんはう
すとんきんはうす　ふ



→“とんきんはうす”を使うと、球場があき地だけになる。しかも、フツーの選手選択モードには出てこない、ままごんという選手が出てくるぞ！　バットのかわりにフライパンを持つ変なヤツだ!!

❸バグ選手がイッパイ



てんこくてんこくてん
こくてんこくてんこく
てんこくてんこく　お

←“てんこく”は、ソフトボール天国の天国のこと。これを使ったパスワードを入力すると、チーム内にはバグ選手がイッパイ！　打った打球がとんでもない方向に飛んだりして、ケッコー笑える。



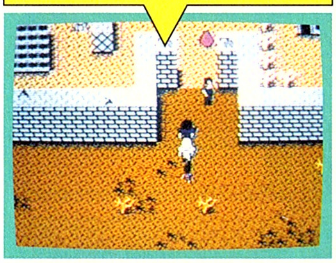
マイケルもビックリ!!

パーティの動きがバラバラに



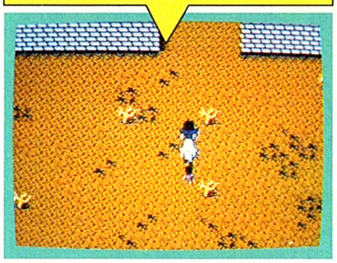
北斗の拳3

❶全員一列に並べ〜っ！



山形県の箱崎特派員から、ケンシロウたちがムーンウォークをしたり、隊列を乱してバラバラに歩いたりする、ユニークでなかなかイカす情報が送られてきた。スカした顔をしたケンシロウやトキが、ムーンウォークで歩く姿はケッコー笑える。本家本元のマイケル・ジャクソンもビックリの、見事なムーンウォークを楽しめるぞ。

❷ムーンウォークだ!!



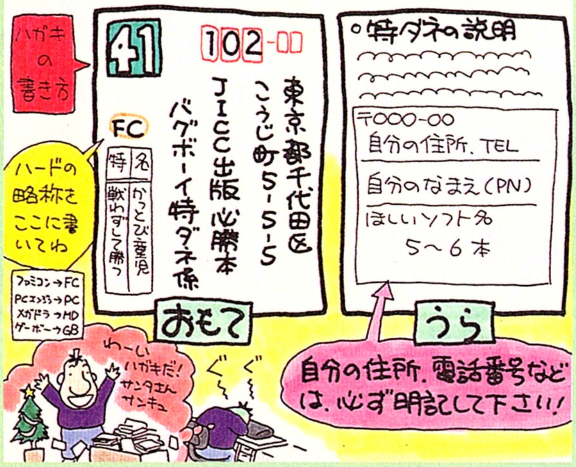
❸ゲッ！　列が乱れた

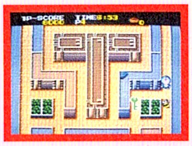


↑本体のⅠコンの✚ボタン上と、ジョイカードの✚ボタン下を押すとムーンウォーク。
本体のⅠコンの✚ボタン下と、ジョイカードの✚ボタン上を押すと隊列がバラバラに！

特ダネまってるよ〜ん!!

クリスマス商戦のまっただ中、新作ソフトがめじろ押しで発売される。つーことは、特ダネだってたくさん見つかるってワケだっ!!　その特ダネが、イ〜ッパイ送られてくれば、それはまさしくオイラたちにとって、最高のクリスマスプレゼントとなる。そんなワケで、特ダネのハガキをジャンジャン送ってくれよっ！　ゲームボーイやメガドライブの特ダネだってイイんだからさ。ねっ、待ってるよ!!





隠れキャラ&お得技!!

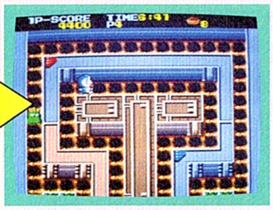
Huカードとハチ助が出現!

ドラえもん

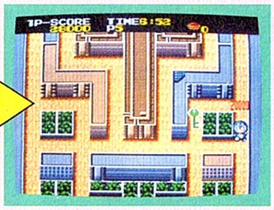
SOFT 3

埼玉県の佐々木特派員から、1万点のボーナス得点がもらえるHuカードと、2万点のボーナス得点がもらえるハチ助の出現方法が届いたぞ。この隠れキャラで得点を稼げば、友だちと得点争いをする場合、圧倒的に有利になる。ワリと簡単に出せるので、キミもぜひチャレンジしよう。

①穴を255個で



②Huカード出現

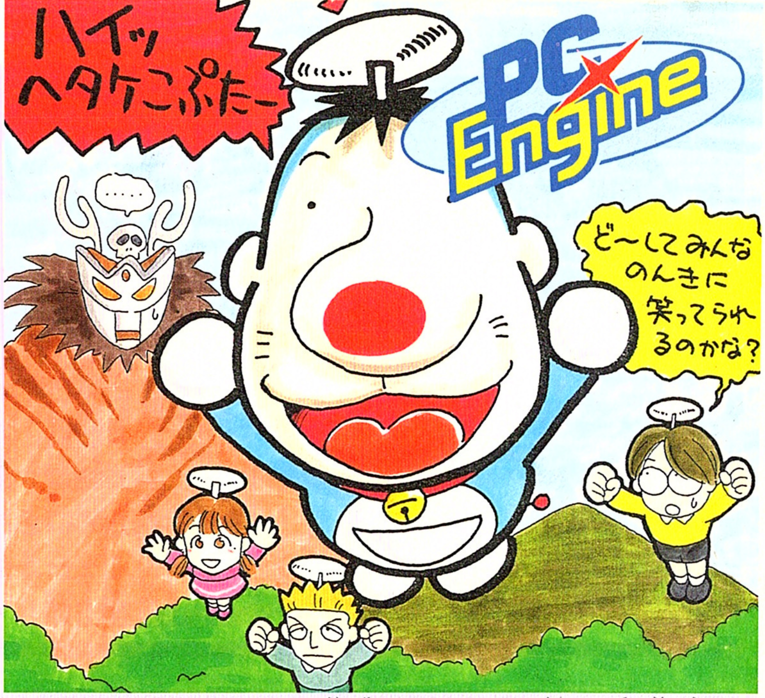


③殺さずクリア



④ハチ助が出現





←①どのラウンドでもいいから、とにかく穴を掘りまくり、1ラウンド中に255個の穴を開けてまた埋める。②出現したHuカードを取れば、1万点のボーナスだ。③1ラウンド中、敵を一匹も殺さずにドラ焼を全て集める。④出現したハチ助を取れば、2万点のボーナスがもらえるのだ!!



ムズいモードを発見!!

もうひとつのモードがあった

ドラえもん

SOFT 2

①ふつうモードをクリア!



千葉県の川田特派員から、やさしい、ふつうの2モード以外に、むずかしいモードがある、という情報が送られてきた。これは、ふつうモードをクリアするとプレイできるようになる。2モードしかなかったと思っていたので、このモードが発見されてなんとなくラッキー。みんなもふつうモードをクリアして、ムズいモードで遊んでみよう。

②エンディングのあとに



③むずかしいモードが!!



↑ふつうモードをクリアしたら、そのままエンディングの終わるのを待つ。エンディングが終わってオープニング画面を見ると、今まではなかった『むずかしい』モードが!!



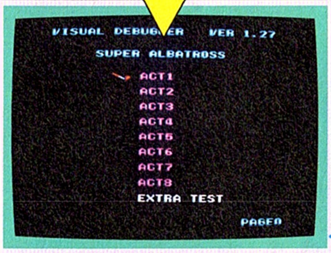
何でもありのテストモード

エクストラテストで機能が増大

スーパーアルバトロス

SOFT 5

①ビジュアルデバッガー!

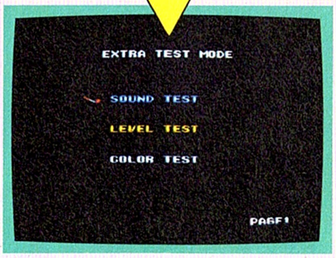


東京都の宮沢特派員から、いろんなことのできるテストモードが送られてきた。このテストモードを使えば、すべてのビジュアルやエンディングを見ることができる。やり方は、タイトル画面でコントローラーの、セレクト、I、IIを押しながらRUNボタンを押せばOKだ! このソフトを持っている人は、ぜひとも試してみるとイイよ!!

②エクストラテストモード



③サウンドテストもある



↑ビジュアルデバッガーでは、全てのビジュアルシーンとエンディングが見れる。EXTRAモードでは、サウンドテスト、テレビの画像と音がチェックできるようになるぞ。

PC Engineの情報大募集!!

最近、PCエンジンがオモシロイっ!! 質のいいゲームもドンドン出てるし、特ダネのほうもなかなかイイ味出してるよな! てなワケで、PCエンジンファンは、もっとがんばって特ダネを送ってちょ。PCエンジンとオイラのためにもネ!!



FAMICOM NEWS NETWORK

現代にマッチしたお笑いの大百科！ 職場で家庭で、大いに役立つ！

必本、新版実用お笑い百科の特色は、お笑い化社会に生きる読者や投稿者向けに新編集しているところです。選りすぐったネタで、あなたの人生観を新しくする一冊です。



情熱150c.c.を注いでお読みください！

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん



何を意味する、へんな看板！

千葉県・梅津助平

うーむ…。わかったぞっ！ 「なめこ」と「そば」という字が色分けされていることから推測して、その看板の〝そば〟に〝なめこ〟が生えているということを意味しているのではないだろうか!? うむ、我ながらあっぱれな誰理であったと、自己満足。



おばあちゃんとその連れバンドが、再び現れたっ!!

兵庫県・はあくんだよ

ジャガーこと、増野チヅルさんが非常にいい味出してるっ！ オイラ、ファンになっちゃった。ねえねえ、はあくん、今度ジャガーさんのサイン送ってねっ！ それと、次のライブはどこでやるか知りたいナ！ ついでにライブLP？ 今時LPというのもスゴイけど、そのアルバムのタイトルも教えてくれちょっ！



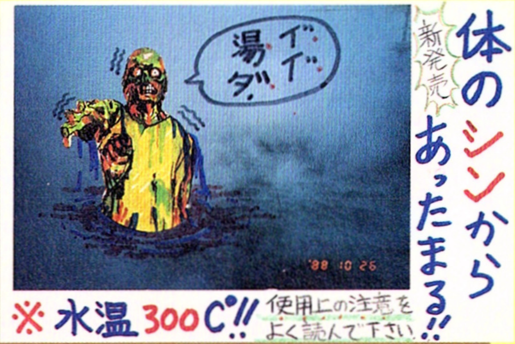
ダンジョンへ挑むへんなやつ

東京都・禎吉せぶん

おいおい、武器を装備しなくちゃだめでしょ！ そんなことよりも、ダンジョンへ入る前にクリティカルヒットされてないか!? なんか、首がないように見えて、そっちのほうがインパクト強いぞ。

熱湯にご注意くださいの参考例!!

徳島県・ゾーマ



ご年配になると、だんだん鈍感になってきますからご注意ください。そうじゃないと、この人みたいに皮膚が溶けても気がつかない人がいますからね。イネーヨッ！

今号のキキチガイ ミスに付け込む ➡ 味噌に漬け込む プロ野球中継にて。「チームは相手のミスに付け込むのがうまいですからねえ」僕「ふーん、ずいぶん糖味噌臭いチームなんだなあ」 愛知県・岡戸孝宏 味噌糞にいってるな。

プッチョンくろす：今度は左側に口内炎ができてきた。そのうえ、舌の先をオイラの犬歯で嚙み切っちゃったから口の中がパニック！ 大好きなイチゴが食べれないよお～!!

ま、そんな石化するなって！　気楽にね！

FC・流行語ウラ辞ザード

金子が担当いたします

トロる (動五)太る。「そんなものばかり食ってると——るぞ!!」
愛知県・宇宙外生物T

♨いいぞぉ！　シンプルでいいぞぉ！

うれないアイテム【売れないアイテム】 (名)絶対に必要な物。「ねぇ、これ捨ててもいい？」「えっ、それは——だからダメだよ」
東京都・鹿山広沢

♨ボクの——は"僧侶の陶器人形"さ。机の上に置いてあるのさ。えへへのへ。

まちのひと【町の人】 (名)同じことしかいえないヤツ。
東京都・船津歩

♨——って、校長先生によくいるよな。

ミミック (名)びっくり箱。「黒須に——あげよっと」
沖縄県・なすか

♨クリスマスプレゼントにどーぞ。

ゆがみはかせ (名)すぐにカッとなる人。「あいつ——だから気をつけろ」
愛知県・ラーミア

2D (名)平面的に見える物。「さとみちゃんの胸って——だね」「3Dシステムで見れば…。アハハ」
東京都・SWAT

♨3Dメガネ使ったって、対応ソフトじゃなきゃ意味な…あ、ぶたないで！

ベビーサタン (名)身のほど知らず。「今から志望校を国立に変えるなんて、——なヤツだなぁ」
愛知県・加藤さおり

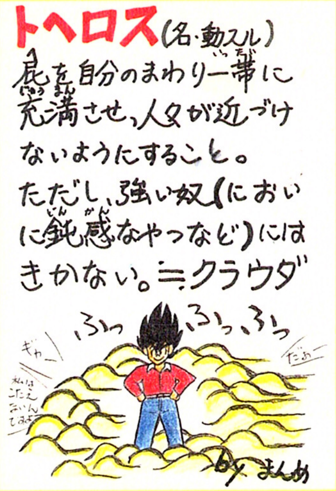
♨おー、もうそんな時期かぁ、さとみちゃん、全く勉強してるよーすないんだけんど——なんじゃん!?(ボカッ！)

あくのロード【悪のロード】 (名)昔はいいヤツだったのに、最近になって性格が悪くなった人のこと。
滋賀県・馬超孟起

♨クラス会なんかでよくいるんだよな。

しん・もえプロ【新・燃えプロ】 (名・動スル)見かたを変えること。「ものごとは一方向だけに見ず、——することも大切だ」
群馬県・キカイダー河野

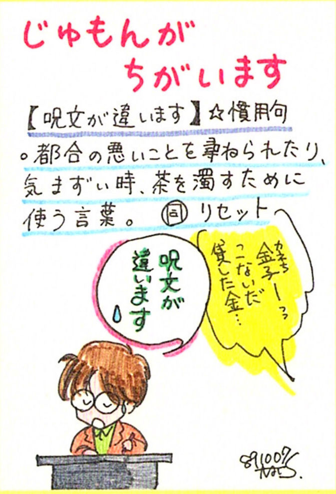
愛知県・まんめ



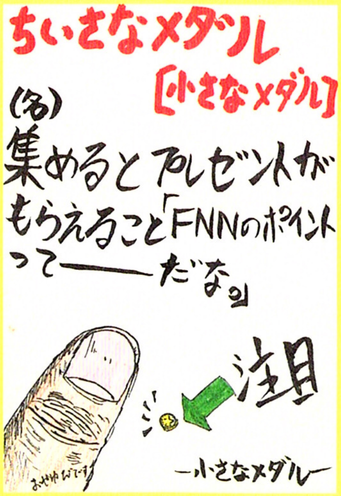
三重県・勇武僧魔



広島県・秋本奈槻



静岡県・ジョッカーアキラ



ヒャド2 (名)うちわ。せんす。

ヒャダルコ (名)扇風機。

ヒャダイン (名)クーラー。

マヒャド (名)冷凍庫。
東京都・ばくはつごろう

♨いいとこ突くね。マヒャド以外は。

イオ (名)火炎ビン。

イオラ (名)手りゅう弾。

イオナズン (名)核爆弾。
大阪府・井村須古男

♨だんなぁ、イオナズンがそれじゃあティルトウェイトさん、立場ないよぉ。

ボミオス (名・動スル)スピードを落とすこと。「カーブでは——しなきゃ危いぞ」
東京都・酸斗配夢

♨——をブレーキ、ピオリムをアクセルって意味で使うといいかもしんない。

ドラゴラム (名・動スル)ケダモノに変身すること。「おまえ、彼女と2人きりだからって——するなよ」
大阪府・虎那魅兼人

♨ちっが〜よ、バ〜カ！　そーゆんじゃねェよ。バ〜カ、何もしねェよ…？

だいウッドー (名・動スル)最後に、一矢報いること。「せめて、このハガキを載せて——してやりたいぞ！」
神奈川県・山田ロト男

♨よかったじゃん、——できたじゃん。

好き嫌い物語

好きな嫌いな、くだものや野菜の巻

スイカ➡嫌い くだものと野菜の中間みたいだから。ハンパヤローは好かん!!
東京都・かぼちゃ男

ナシ➡好き 水っぽいのに歯ごたえがある。
島根県・村田暴源

♨ボクは1日梨3個ですごした日がある。

御食事処によくある風景(ないない)

ステーキ➡嫌い もう、食べあきてしまったのさ。ふふふのふ……。
大阪府・テスたロッさ

イクラ➡好き 食べると若返るよーながして。ハーイ、チャーン、バブー。
神奈川県・坂口星人

今号のキキチガイ　**OUCH！➡熱っ！** 留学生のジェーンにボールをぶつけてしまったときのこと。「OUCH！」「あ、ごめーん。熱かったー？」
千葉県・「ゆき」
♨ジェーンのほかに、スージーとかキャロラインとかイヴとかがいるんだって？　いいねーよ。

金子：＊いてっ＊　赤松さんひざけらないで下さいよ。ただ"ねむい"ってだけで、ひざけるなんて、ふざけるな！　あ、バナナの坪井さんみたいなシャレかましちまったい。

LAST CHRISTMAS EVE FOR YOU♪

紙コンAT RANDOM アトランダム

担当の赤松だ

必本かばあガール



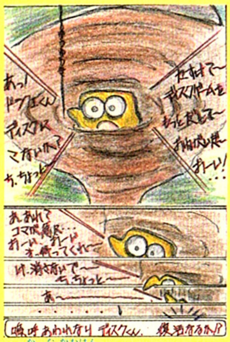
◎京都府・もーちゃん

おっ、金子金子、これはおまえの分野だろ? 何かコメントを…。お、シカトか? 仕方ない。とりあえず、メリークリスマス。



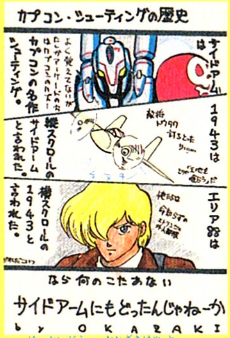
◎神奈川県・ぶいまっくす

なんだこの黄色いヤツ。そーいやファミ○ガで見た気も。



◎神奈川県・ぶいまっくす

やっぱり知らないな。うちにあるのは黒いもんなあ。



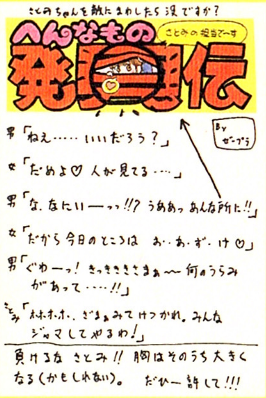
◎北海道・岡崎隼人

先祖返りってやつかい? ま、流行はめぐるからねえ。



◎三重県・勇武僧魔

こえーぞ、リアルタイプパチ夫くん。スネ毛が。



◎広島県・Zplus

予備校生、そんなことばっか やってるから…。

松っちゃんの部屋



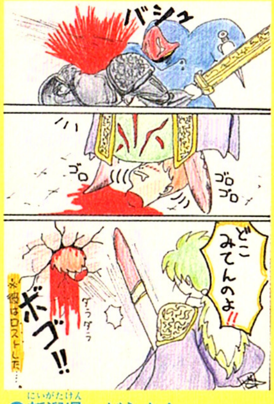
◎千葉県・めるら

マー世の中には奇特な人が多いネ。あのナンだかわけのわからん募集要項なのにちゃ～んとハガキ来ちゃうのだから。オドロキ! で、今回はビートルズの番! 採用理由はワシと同じところにほくろが2つあること。これでも昔は「ザ・ピーナッツ」のお姉さんの方に似てると流したもんだ! ところで右手、鉛筆逆さま持ってはがき書いちゃいけないな～



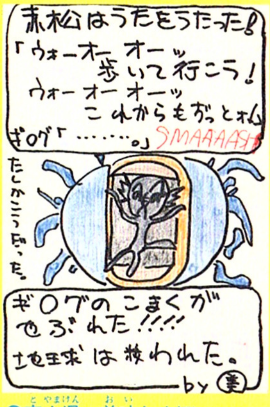
◎宮崎県・望月いおり

おいらは勇者だな。そーすっと、クリフトは黒須か金子か…。



◎新潟県・どらさん

首だけになりながらも、ついそっちに目がいくガッツのあるヤツ。



◎富山県・美味しんぼ

宇宙人には地球の音楽がわかんねーんじゃねえの。失礼なヤツっ。

FC座右の銘

書ケレゼルブ
送レゼルブ
載セレゼルブ
滋賀県・アブラハムIII

三国志
よめはもらえど
子はできず
愛媛県・デトロイト

買わねえよ
九百円でもクソはクソ
兵庫県・はあくん

ファミスタが
示すあなたのお人柄
広島県・まっく

ごめんなさい
次の入荷まで
待っててね
(ドラクエIV)
宮崎県・ぷうかJr.ターボ

もう終わりだね
PCが小さく見える
(PCエンジンSG)
埼玉県・野安ゆきお

今号のキキチガイ バイト➡売女

ボク「中学生はバイトできないからな～」友「おまえ男だろうっ!!」東京都・鹿山広沢

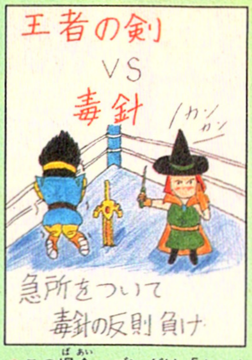
友人のリアクションが甘いな。やっぱりそこで「中学生だってできるよ。ロリコンのオジさんにウケがいいんだってさ」ぐらいのことは言って欲しかった。

LUCKY赤松：もうすぐクリスマス。毎年この時期になると、クリスマスソングを集めたテープを作るんだけど、今年はどんな曲を入れようか悩んでるんだよね。

今回はアンダーギャグ(下ネタ)が大暴れ!!

THE対決ダイジェスト





🔹三重県・ロニー・コーシュ

♨この場合、ゴングは「カンカン」より「チン○ン」の方が…

草VS紙

〈判定〉紙でケツを拭いたら臭かった(草勝った)

🔹兵庫県・はあくんだよ

♨んーオゲレツ!! お食事中のみなさま、たいへん失礼いたしました。でもさぁ、どっちで拭いたって臭いと思うんだけど…そーゆう問題じゃねえか。そうだな。

オルドVSパフパフ

〈判定〉肩すかしで、パフパフの勝ち!

🔹東京都・酸斗配夢

♨パフパフチーム、いま勝利のパフパフに酔いしれています! 一方、負けたジンギスカンと、その妻ボルテのオルドチーム、くやしオルドです!(するな!!)

新・鬼ヶ島VS遊遊記

〈判定〉ひとかえる(人帰る)で無効試合!

🔹北海道・はぐれ和彦

♨この対決のつづきは後編のディスクカードでお楽しみください。はーい。なんて待ってられっかよ!! ここはひとつ「ネタかえる」で次の対決へ行くぞ!

今号のメインイベント

ジンギスカンVS三國志

〈判定〉おし出し(出産)でジンギスカンの負け!!

🔹愛媛県・デトロイト

♨そーか、みんな押し出しで負けて、この世に生まれてきたのかぁ。それじゃお医者さんは、すもうの行司みたいなもんだな。よし! 今日の保健体育の授業はここまで!

わーいっ!! 12月12月!! 雪が降る♪

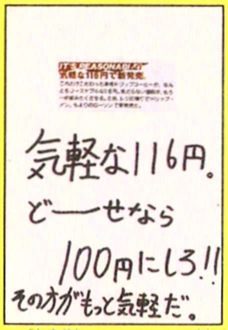
へんなもの発見伝

さとみの担当で〜す



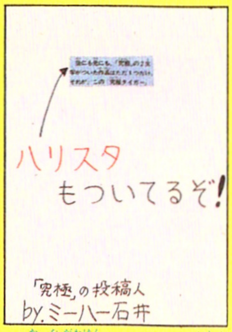
🔹滋賀県・ドラクエ007

♨ホコポコ魔の魔王かと思いました。ホコポコ魔…?



🔹群馬県・キカイダー河野

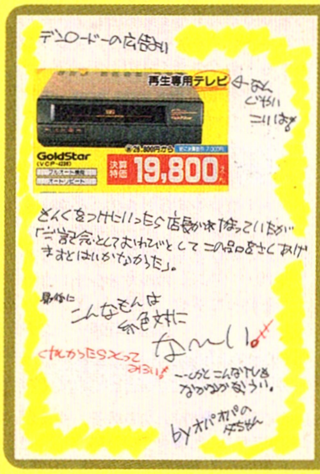
♨気どらない値段? 気どってる値段っていくら?



🔹神奈川県・ミーハー石井

♨小さなことは気にしない。細かいことは気づかない。

★★★ 優秀 ★★★



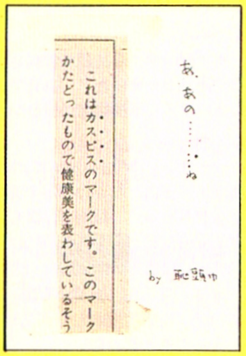
🔹山形県・オパオパの父ちゃん

♨いいなそれ。ビデオとセットになってるテレビだけど、電波は受信しないの。きっと売れないと思う。



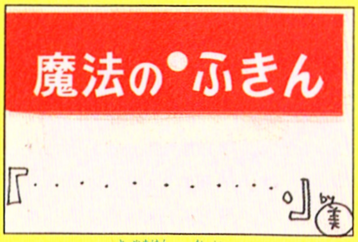
🔹愛媛県・CAR-2

♨ちなみにさとみのお友達は、ナムコとケムコの区別がつかないんだって。いいなーそれ。



🔹愛知県・恥頭巾

♨なーんか、お星さまの名前かと思いました。あの目つきが健康美を表わしてるんでしょう。



🔹富山県・美味しんぼ

♨装備すると、魔力が20上がるけど、力が10落ちます。ちなみに、JICC出版局の台所に、3まい位おちてます。ちょっとくさいです。

今号のキキチガイ　**鼻かみたい➡裸見たい**

子供「かあちゃ〜ん! 鼻かみたいからティッシュちょうだい」　母「おまえも大人になったんだねぇ…」

🔹愛知県・かどやん

♨思春期の揺れ動く少年の気持ちが、みごとに表現されたキキチガイでした。

さとみ:ポニーキャニオンまで自転車でいきました。おっかけの方々がいました。光GENJIでもくるのかな。それにしても足が痛い。なんなのよーあの坂は。(九段坂だって)

発表 初代FNNキング決定!!

兵庫県・はあくん



みち「やった、最高」。かずひろ「優勝できるとは思わなかった」。しんいち「信じられない」。こういち「……」。

今号のポイントゲッターズ

★1位(3枚) 兵庫・はあくん…………10P獲得
★2位(2枚) 富山・美味しんぼ
群馬・キカイダー河野
東京・鹿山広沢
東京・酸斗配夢
愛媛・デトロイト
神奈川・ぶいまっくす
三重・勇武僧魔…………5P獲得
★3位(1枚) 愛知・加藤さおり
広島・Z plus
滋賀・ドラクエ007
京都・もーちゃん
三重・ロニーコーシュ
★その他1枚採用された者全員…………2P獲得

最終結果

★初代キング
兵庫・はあくん……………25P
♨実は4人組だったのね。右の絵はムシして…。はあくんには、ゲームボーイとソフト3本、通信ケーブルをセットでプレゼント!

★チャレンジャー(2位)
群馬・キカイダー河野……17P
♨ラストスパートも、キングには1歩およばず! 河野くんには、焼肉屋の招…じゃなくて、ゲームボーイ本体を差し上げま～す!

★耐えて燃えろ賞(3位)
静岡・ジョッカーアキラ(15P)
♨勝つまでガンガン燃えろ! てなワケで、次はキングをめざせ!!

★最優秀新人賞
東京・酸斗配夢(14P)
♨Vol.17で初登場し、見事4位に食いこんだその功績をたたえる!!

★ベストイラスト賞
新潟・あき子(1P)
♨Vol.21のかばあガール、さとみちゃんのドット絵がサイコー!

★さとみのお気に入り賞♡
愛媛・CAR-2(7P)
♨「へんなもの」の連続出場で、さとみちゃんの目を引いたんだぜ!! さて、船津の反応が見モノだな。

★ベストコンセプト賞
沖縄・はやの(12P)
♨手作りスタンプが大好評なのさ

♨以上5名様には、ソフト1本プレゼント! 欲しいソフトをハガキに書いて送ってね。でも、人気商品はいつ手に入るかわからないからやめてね! 精進せーよ!

参加賞はハガキなんです。

1度でも採用されたヒトには、このFNN特製ハガキをプレゼントします! また投稿してね!!

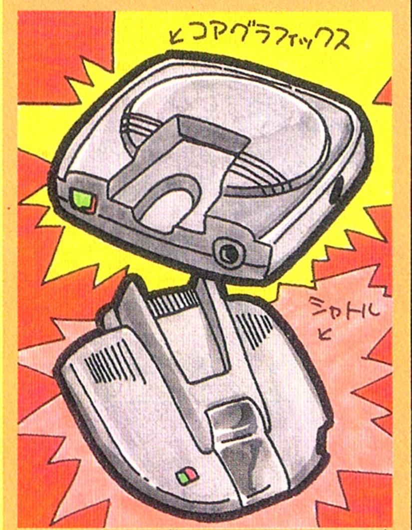




次号からプレゼント企画が新しくなるぞ!! 名づけて FNN マイレージシステム!

あて先はこちら
〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
JICC出版局 ファミコン必勝本
BBC 「・・・・・」の係

今度のプレゼントはこれだ!!



PCエンジンが新しくなったのは、もう知っているよねっ! そう、そいつをドーンと大プレゼントしちゃおうってんだ!! まず、キングとなった人には「PCエンジン コアグラフィックス」をプレゼント! そして、2位のチャレンジャーになった人には、「PCエンジンシャトル」を惜しみもなくあげちゃおう! そして、優秀な投稿者と認められた方、5人に特別賞をもうけて、ハードのジャンルを問わず、ソフトをプレゼントする!

システムの説明

まず、タイトルとなる「マイレージシステム」のことから説明していくね。これは、必本に投稿して採用になると、ポイントが与えられて、そのポイントがある程度集まるとプレゼントがもらえるという意味なんだ。各コーナーによって基本ポイントは決められているけど、おもしろさの度合でさらにポイントを＋αしていくからみんなガンバッてほしい。で、この企画の第一次締切りは半年後の12号に掲載されたものまでだ。第一次チャンピオンはそこで決まるから、そのことをよく頭において、日々の投稿に力を入れてもらいたい。それでは、各コーナーの基本ポイントと投稿内容を下の紹介記事から良く読んで投稿してほしい!

紙コンアトランダム

イラストネタなら何でもアリアリ! ファミコンネタじゃなくても、絵なんかどヘタでいい! とにかく、絵の添えてあるイキなお笑いってヤツを待っているのだ! バシバシ送ってくれ!!
●基本得点……5P

●没収容所
ボツ箱の中から抽選で採用される!? 敗者復活コーナーだ! あえて募集はしないぞ! 基本得点は紙コンと同じ。

●松ちゃんの部屋
「いたスト」や「ビートルズ」ネタを募集中! まあ、なさけないネタなら何でもアリじゃ! 採用率は大じゃぞ!

投稿写真ジャーナル

キミが撮った、お笑い写真を送ってくれ! 自分で撮影した写真なら、何をやってもかまわないぞ! 合成、書き足し何でも来い!! ただ、その写真のテーマとコメントを必ず書くよーに!
●基本得点……5P

FC流行語ウィザード

いろんなファミコン用語に、笑える訳をつけちゃおうってコーナーだ! 日常生活で使えるよーな訳をつけてくれるとベストだ! 辞書風に書いてね。
●基本得点(絵ネタ)……5P
(文章ネタ)……3P

へんなもの発見伝

雑誌や新聞などで見つけた、笑える誤植や、何かへんなものを送ってね♡ でも、ぜったいに証拠品を切り貼りしてくんなきゃ、イヤイヤだわ!
●基本得点(優秀)……5P
(普通の)…4P

対決ダイジェスト

夢の対決を実現させようぜ! 何かと何かを、勝手に対決させて勝手に勝敗を決めちゃってくれ!! パンチのきいた判定で、爆笑の渦をまき起こせ!!
●基本得点(絵ネタ)……5P
(文章ネタ)…3P

今号のキキチガイ

とんだ聞きちがいをして、思わず笑っちゃったコトってあるでしょ。そんなキキチガイを送ッてちょ。アレンジしても、全くのつくりでもオーケーだ。
●基本得点(スペシャル)……5P
(文章ネタ)………2P

FC座右の銘

ファミコンをするときの、心構えをここにしるすべし。ゲームをやってて感じたことなどを、標語っぽくまとめてくれ! リズミカルでオシャレなハガキを待ってるぜ、ベイビー!
●基本得点……2P

好き嫌い物語

好きなものや嫌いなものを、キミが好き勝手にのたまっていーのだ! どーして好き(嫌い)なのかを、簡単に書いてくれるとうれしいぞ! とーぶんの間は、食べ物編でいきまっせ!
●基本得点……3P

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ワインそうこ

ここにいます

投稿のネタ26分類

A. 思い出	N. スクープ
B. 攻略法	O. 生態図鑑
C. 裏ワザ	P. 言葉遊び
D. イラスト	Q. 評論
E. 写真	R. 俳句・短歌
F. 感想	S. 笑える話
G. 成功例	T. 悲しい話
H. 失敗談	U. こうして欲しい
I. 新発見	V. 意見
J. 質問したい	W. データ
K. 答えてあげます	X. 企画
L. 私の出張	Y. お知らせ
M. パソコン情報	Z. その他

いつのまにか秋になったと思っていたらもう冬がやってくる。秋は感傷的になる季節だとよく言われる。ところで、1年中春の人とか、1年中夏みたいな人、中には1年中お正月な人までいるのに、1年中秋のような人ってあんまりいないような気がする。ちなみに春の人って多いのよね、編集部には。

I-133 冒険者たちの成長の証明

●なつかしのウィズI、名前を入力するとき「あたらしいなまえは ＞」と出てきます。

これは、いわゆる冒険者登録の瞬間です。故にレベル1の冒険者はまだウィズの世界では1番小さい存在なのです。

だから

「ウィズの世界のすべての生命

＞(不等号)レベル1の冒険者」

ということになります。

それ故に名前入力の際「＞」不等号の小さい方に入力しなければならないのです。

しかし激しい戦いを乗りこえてワードナを倒し「魔除け」を取り戻し階級章をもらうと

「まつやま＞ L50～」

と表示されます。

これはもうおわかりのようにワードナを倒し自分はウィズの世界でNo.1であるということの証明なのです。

つまり

「ワードナを倒した冒険者

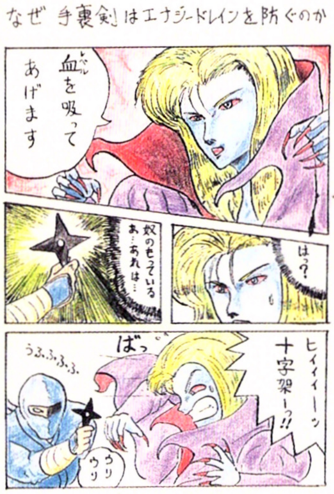
＞ウィズの世界のすべての生命」と、こうなるのです。

（神奈川県・飯島徹）

ところがまたその上でいばってるのがトレボー先生というわけですね？

A-134 迷宮内の謎の男アブドルの証明

●突然古い話ではずかしいのですが、僕は「ウィズII」のアブドルに会ったことがあります。



僕が「ウィズII」の発売日前に通いつめていた書店で情報を探していると浅黒い男が寄ってきて…

「ズボンのチャックが開いてるぞ!!」と言ったのです。全く僕は、本当にシュートがあったら入りたい気分でした。そして、謎の商人アブドルは、いずこへ行ったのでしょうか、どこにもいなかったのです…。

P.S.これは事実ですっ!! 又、下品な面があったことをおわびします。

（福岡県・フラスニール）

あっ、見たことあるある。半分ハダカでTVに…そりゃアブドラ・ザ・ブッチャーだって。

P-135 ボーパルバニーの首切り証明

●ボーパルバニーはどうしてクリティカルヒットができるんだろうか？ うさぎなのに…。そういえば、うさぎといえばニンジン。ニンジン、ニンジン、ニンジン…(中略)…ニンジ、ニンジ、ニンジ…ニンジャ!! そうか。だからクリティカルヒットができるのネ、と思った秋の1日。

（新潟県・常角弘）

じゃあハイウェイマンとかハタモトは？ だれか解明してよ。

G-136 湖にすむ女神GOODの証明

●俺の友人は1度、本当に1階の湖でただのオノを捨てたそーです。さすがに女神さまは出てこなかったそうですが、6階に直行して、10数分ほどすると、オノ＋2が出た。



シャレでそのオノ＋2を同じく1階の湖にすてて、また6階で10数分うろつくと、金のオノが手にはいったそーだ。偶然かどうかは知りませんが、その時のパーティーはシーフ以外全員善だったそうです。

（愛知県・恥頭巾）

で、金のオノをすてるとき、新しい神話は生まれる、わけねえか。

I-137 まばゆいすがた平和の証明

●アークエンジェルの不確定グラフィックはピースをしている。

（東京都・L330SAM）

実は、確定グラフィックのときにはうら返っている盾のもようがVサインだったりして。

U-138 こんな呪文が欲しいなっと!

1.マディルトウェイト

名前のとおり、全員にマディをかける。キャンプ中のみ。

2.モチモノヘラナイフェイト

名前のとおりである。でもお金はへる。

3.モットミルワ

ダークゾーンでもミルワがつづく。ただし30歩のみ。

4.レベルヘラナイハマン

名前のとおり。でも効果はうすい。

ラクすぎてキャラがふやけるわよ。

「リルガミンの遺産」では、敵味方どちらもクリティカル・ヒットの確率が「狂王の試練場」にくらべて低かったような気がする。やはりゲームの華なので(?)「ダイヤモンドの騎士」ではバンバンとび出してほしいもんである。これホント。



Wizardry

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文/RYOII

★遊戯少年倶楽部★ VOL.13 ゆうぎしょうねんくらぶ

ついに今年も12月に入ってしまいました。思えば元号も変わり、大物クラスの人がバタバタ逝って、悲しい日々が続いた中、ゲームボーイ誕生と巨人優勝はとっても明るい話題でした。





ゴルフ

■任天堂
■11月28日発売
■¥2600(税込み)

戦略的ゴルフを楽しもう

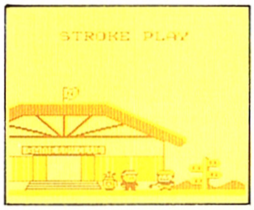
JAPANとU.S.Aの2つのコース全36ホールの本格派なのだ！

気分は尾崎かニクラウスで攻撃ゴルフをしよう

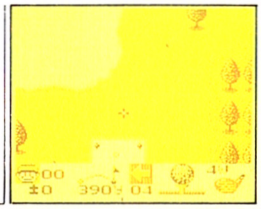
ゴルフゲームの楽しさって〝ゴルフコースの戦略″につきるネ。実際にクラブ持ってコースに出るわけではないので、画面に映し出されるコースを知り、風をよみ、そのコースにもっとも合ったクラブを選びスイング！　ゴルフはパワーというよりは頭の勝負であるということがゲームをしているとよくわかる。

さて、このゲームのコースだけれどあの任天堂の誇るＪＡＰＡＮコースとU.S.Aコース各18ホールだ。各ホールバンカーあり、ウォーターハザード、ラフなどの障害が口を開けて待っているのだ。さらに、風やグリーンの芝目もかなりの精度といえる。各コース、こうした条件をトータルで攻略することがゴルフのそしてゴルフゲームの醍醐味！そして唯一のアクションがショットだ。パワーメーターでバックスイングとミートポイントの２ヵ所をＡボタンで指定してショットするのだ。とくにミートポイントはジャストミートマークに合わせることがとっても大切。

コースはＪＡＰＡＮよりU.S.Aの方が難易度が高く設定されているゾ。



←スタートはクラブハウスから。こういう遊びがいいネ



←ショットのコースとクラブを選択するんだ。ボールの状態もよく見て！



←パワーメータでスイングのトップとショットポジションを決定



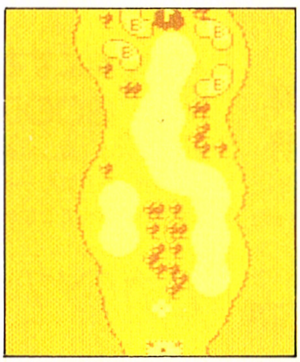
←グリーン上でパットの瞬間だ。意外に芝目がきつかったりもする

JAPANコース全ホール紹介



OUT.1
391ヤード
パー4

右にひろがる池が目に入ってビビるホールだ。特に第１打の落下地点のフェアウェイはせまいので場合によってはきざむことも考えたほうがいい



OUT.2
468ヤード
パー4

ロングホールにしてもいいほどのミドルホール。左の林越えを狙っておもいっきりドライバーをかっとばすんだ。でないと２オンが難しくなる



OUT.3
162ヤード
パー3

池越えのショートホールだ。池がグリーンに近い分落とすポイントが難しい。ピンの場所や風にもよるが、少々大きめのクラブを持ったほうが安全だ



OUT.4
479ヤード
パー5

最初のロングコース。左から攻めるのがオーソドックスな攻略法である。しかし、ショートカットを狙って右を攻めてみるのもおもしろい。マッチプレーにぜひ



OUT.5
380ヤード
パー4

左にほぼ90度曲がるドッグレッグコース。左の林を越えて小さなスペースを狙うのは冒険。ストロークプレイではコースなりに攻めるべきである



OUT.6
226ヤード
パー3

ショートホールとしてはかなり長い。風にもよるが４ウッドあたりがベスト。追い風であれば１番アイアン（ドライビングアイアンと呼ぶ）も使える

OUT7……274ヤード・パー4



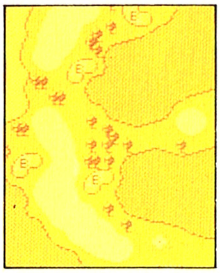
距離は短いが、ごらんのように池越え。ショートカットしてワンオンを狙えないこともない。風向きによっては狙ってみよう。

OUT8……335ヤード・パー4



グリーン回りにウォーターハザードがあるので、第1打をできるだけグリーン近くまで運んで、ショートアイアンで勝負をかけたい

OUT9……495ヤード・パー5



これも池越えのショートホール。かなり短いので距離感さえ合わせればバーディも狙えるコースだ。グリーンの傾斜に気をつけよう

IN10……342ヤード・パー4



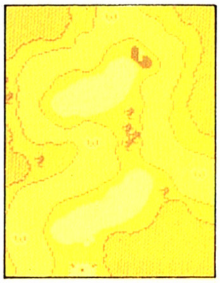
左ドッグレックのミドルホール。フェアウェイの両サイドのウォーターハザードがやらしい。フェアウェイ中央狙いでショットだ

IN11……142ヤード・パー3



このホールも距離感を合わせてショートアイアンでピンをデッドに狙いたいホールだ。風とクラブ選択に気をつけよう

IN12……393ヤード・パー4



ドライバーで向こう側のフェアウェイを狙うよりもアイアンを使ってきざんで確実に2オンを狙いたい。2打目はオーバーに注意

IN13……545ヤード・パー5



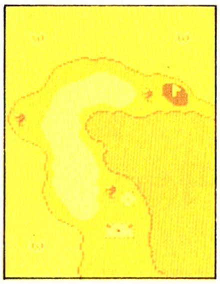
2オンはまず不可能なので3打目にらくにグリーンを狙える位置へボールを運ぶことを考えて、クラブを選びショットしよう

IN14……443ヤード・パー4



左は巨大なバンカーがひろがっている。ここは確実に右のフェアウェイをキープすることを考えたショットをしよう

IN15……258ヤード・パー4



ショートカットしていっぱつ狙ってみるには、非常に魅力あるホールだ。風を計算して左からいくか、山越えするか決めるんだ

IN16……429ヤード・パー4



向こう側のフェアウェイまでボールを運べればラクだがこれは難しい。第2打で池ポチャしないようなショットをしたい

IN17……484ヤード・パー5



第2打の落とし場所を考えて1打目のショットをしなければならない。2打でグリーン前までボールをもっていければ最高ではあるが

IN18……207ヤード・パー3

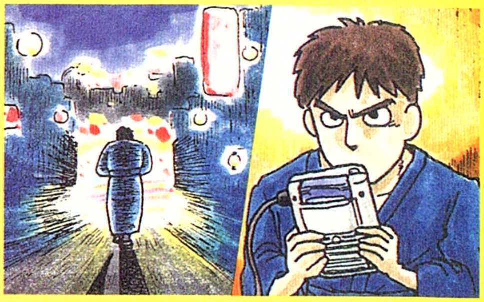


右の池なりにフェードボールを打つのがベストだ。風が強ければ、2オン1パットを狙うのも手。池ポチャだけは避けたい

場外コラム

遊戯少年倶楽部

げーむぼーいほーろーき 番外編



あのAボタン連射イカサマ事件で、1年間遊んでいても暮していけるだけの金を手にしたドサケンIIは、暇を見ては大学の近くの雀荘で時間つぶしをしていた。学生麻雀を打つにあたって、彼は麻雀を楽しむため8勝7敗を心掛けた。今はなき神様阿佐田哲也の教えである。

その日もドサケンIIに声がかかった。見ると、卓には男が2人そして珍しくお嬢さまタイプの美人が1人座っていた。ドサケンIIは「よろしく」といって残りの椅子に座った。リーダー格の男が「うちのレートちょっと高いけど大丈夫？」と指を1本出した。

「1万か」とドサケンII。「10万だよ」と男。

麻雀を覚えたてのお嬢さまから、金を巻き上げようという魂胆だな、とドサケンIIは思った。

麻雀は案の定ドサケンIIが思った展開となった。手作りで精一杯の彼女は、面白いように2人の男に振り込んでいった。彼女の点棒はすぐに底をついた。しかし、男たちも誤算があった。彼女から稼いだ点棒はすべてドサケンIIに吸い上げられたのである。「いやぁ、今日はついているナ」2人の不貞腐れた顔をよそにドサケンIIはいつになく陽気である。そしてオーラス。お嬢さまは字牌をかかえこんだ。6巡ほどして、彼女はこわばった表情になり、打牌する手が震えている。男2人は慎重に字牌を外しながら打った。そしてドサケンII。「とおればラッキー」と声を出して打った牌が中。「ロ～ン」と、お嬢さまとは大きな声で叫んだ。「やったあ、大三元よ」。

その日の夜、いきつけの店で酒を飲むドサケンIIのとなりにお嬢さまがいた。2人はグラスを合せた。ドサケンIIがつぶやいた。「キミにそして、神様にカンパイ」

おたより待ってます

いやいや、とうとう年末になってしまって先生はこの寒さの中を走り回る季節に突入！　ゲームボーイのソフトも続々登場してきて、クリスマスに何を買ってもらうか迷ってしまうネ。そこで、当ゲームボーイクラブでは、キミたちの失敗談、馬鹿話様、攻略法、美談ほか、何でもけっこう、おたよりを待っています。採用されたヒトにはゴーカプレゼントが用意されているとマッキーさんが言っているので、ビシバシ〒しよう！

1月下旬発売予定
予価900円

パックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND

～TVゲームの青春～

田尻智

ゲームを愛するあなたは
きっと
胸がキュンとなる。
ひょっとすると、
涙ぐんでしまうかもしれない。
そんな本かな。



人気エッセイの待望の単行本化。
連載分に大量の加筆をほどこし、
堂々と登場。

———コンピュータ用語・基本編

問1 以下のコンピュータ関連用語の中から5つを選び説明しなさい

ＩＣとＬＳＩとＶＬＳＩとＵＬＳＩ、ＣＰＵとＦＰＵとＰＰＵとＡＰＵとＤＭＡ、8bitＣＰＵ、クロック周波数、ＲＩＳＣとＣＩＳＣ、マスクＲＯＭ、ＰＲＯＭとＥＰＲＯＭとＥＥＰＲＯＭ、ＤＲＡＭとＳＲＡＭ、ＣＤ-ＲＯＭ、２ＤＤと２ＨＤとクイックディスク、モデム、通信速度、ネットワーク、ＩＤとパスワード、ダウンロード、ＰＤＳ、ハッカー、ウィルス、デジタルとアナログ、ビットとバイトとワード、マシン語とＢＡＳＩＣ、ＯＳ、ＵＮＩＸ(Ｃ)とＭＳ-ＤＯＳ、スプライト、ＲＦとＶＩＤＥＯとＲＧＢ、ＰＳＧとＦＭ音源とＰＣＭ、音声合成、ＥＤＴＶ（クリアビジョン）と高品位ＴＶ、ファミコンとＰＣエンジンとメガドライブ

4問以上答えられなかった人には➡

タイレル辻の
初級COM用語入門講座

タイレル辻 著

ファミコン必勝本に好評連載中の「タイレル辻の初級ＣＯＭ用語入門講座」がついに単行本化。基本的なコンピュータ用語からファミコンゲーム用語までを身近な事例とイラストで解説。ただ、単純に用語の意味を説明するだけでなく、他の用語との関連までを分かりやすく解説しました。今までの用語事典とは一味違う、コンピュータ用語解説書の決定版です。

1月下旬発売予定

B6判/128頁/予価780円

JICC出版局 ☎03-234-4621

※価格はすべて税込みです



FMミニ放送局もウソ発見器もマイコン・ロボも最先端のICキットがやさしく作れ応用自在

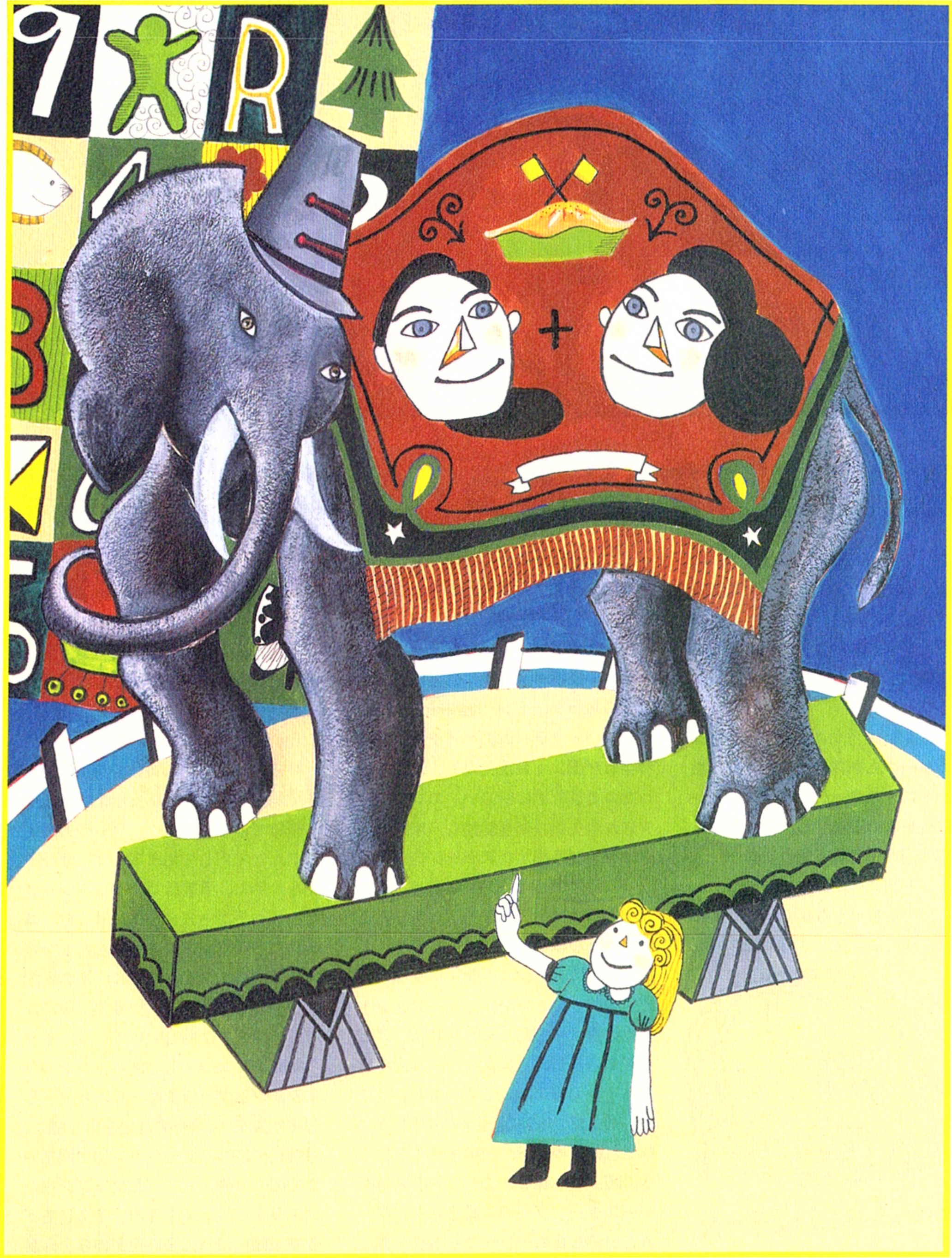
科学に関心のあるキミにビッグニュース!!最先端の電子部品を使って、面白ICメカや本格的なマイコン・ロボの工作を楽しむ通信スクールが誕生して今、スゴイ人気を呼んでいる。ICや光センサと言っても、チンプンカンプンの人が多いけど、この講座ならABCから教えてくれる。教材にはテキストと共に、トレーニング・キットが付いているのもウレシイ。また、わからないことは一流の先生方が親切にアドバイスしてくれるので安心だ。エレクトロニクス時代にふさわしいハイテクホビー、電子工作で、キミも将来はエンジニアをめざしてみないか!!

ワァオ!! 今なら
無料で案内書がもらえるんだ!!
←とじ込みハガキで申し込んでネ。

東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3
(年中無休受付中) TEL.03(317)2811

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

「言葉の夢」

文／井上裕務

11月○日

「イラストレイテッド・ファンタジー・ブック・ガイド」の校正刷りがあがった。巻頭のカラー・イラストが素晴しい。ウィズのモンスターでおなじみの末弥純さんの描く「指輪物語」（バルログだぜ！）、品川るみさんの「ゲド戦記」、コミック版ウィズのカバーをずっと描いてもらっている佐藤仁彦さんの「コナン」、米田仁士さんの「世界のかなたの森」……どの作品も小説の雰囲気をさまざまな手法で表現していて、本当に見ていてあきない。協力していただいたみなさん、ありがとうございました。

この本の企画が始まったのが約1年前。長谷川並一くんとビール飲みながら、いつものようにくだらない話（そううつ病の犬の実話とか学園ゾンビ小説のプロットとか…とほほです）でもりあがってたときのこと。「ファンタジーって誤解されてるよなあ」と薄くなった頭をなでながら、遠くを見つめるような目をして長谷川くんがいったのを、私は聞きのがしはしなかった。そう、今から10数年も昔の話になる。お金はなかったがヒマだけはやたらあった学生時代、月刊ペン社の「妖精文庫」や「世界幻想文学大系」等で続々と紹介される真のファンタジーの名作群に僕らは夢中だった。ゆるみきった日常の中で唯一エキサイトさせてくれたあの「本」たち…。

ところがどうだ。近ごろのファンタジーブームの中で大量生産されてゆく商品としてのファンタジー。人のことは言えないぜという自戒の意味も込めて、僕らはこのブック・ガイドをつくることを決めた。何でも手に入る時代だからこそ、ちゃんとした指針は必要なのだ。思い込みが強いけど…。

筆者紹介

本誌編集長。みずから書いたのは原稿依頼するのをすっかり忘れていたため。意味はない。「ブック・ガイド」は定価1000円で発売中。

ILLUSTRATION RISA IMAI



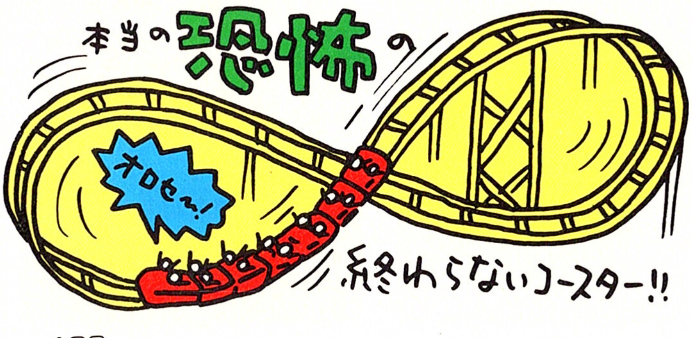
コントローラを捨て街に出よっ！

ハイテク・アミューズメントの核は、ゲーム心。

今をさること4年ほど前のある日、アミューズメント業界は娯楽施設の新たなる展開について試行していた。40メートル垂直降下のフリーフォールやスタンディングコースターが絶叫を独占し、究極のスリルライディング・マシーン、ウルトラツイスターが日本に先行してアメリカはニュージャージーにある「シックスフラグス・グレートアドベンチャー」に設置された頃の話だ。……スピードとGによるスリルの追究はすでに行きつくところまで行った。これ以上の刺激と興奮を人々が求め始めたとき、メーカーとしてはどのような娯楽施設を提供していけば良いのか？

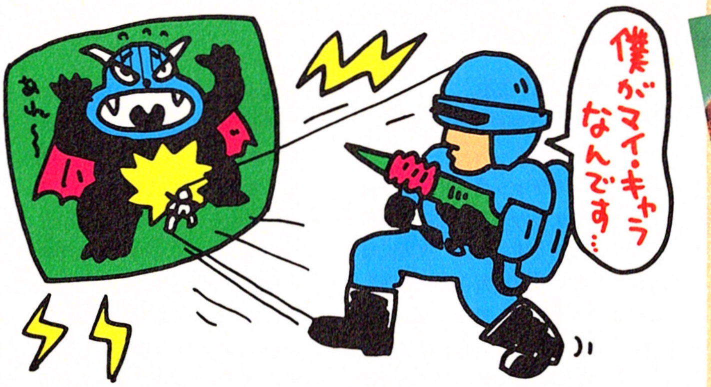
それは重大な方向の転換だ。最初は高速でレール上を突っ走るだけだったジェットコースターが、よりスリリングな体験を求め宙返りし、そしてさらには螺旋回転までするようになってしまった。法的にもこれ以上過激なマシーンは許可されそうもなく、なによりも乗客に与える刺激がさらにエスカレートすれば、それはもう娯楽施設の許容範囲を超えてしまうというところまできてしまったのだ。

その突破口は、やはりアミューズメントの先進国アメリカにあった。PHOTON＝フォトン、当時流行っていたコンバットゲームのハイテク的展開。昨年わが国にもお目見得し、話題となったことは記憶に新しい。コンピュータほか最先端技術を駆使し、未来のスターシップを模したステージ内で繰り広げる戦争ごっこ。'84年にアメリカに登場し、絶大なる人気を誇っていたこの娯楽施設は、まさしく原寸大で楽しむことができるシューティングゲームだ。このフォトンがアミューズメント業界に指し示したもの。それは、スピードやGをしのぐ興奮をゲーム的イマジネーションが与えてくれるということ。そして、'88年富士急ハイランドに新世代の娯楽施設が登場することになるのだ。……世界初のシューティングコースター、ゾーラ。まさしく、ゲームと合体したローラーコースターだ。



このゲームのマイキャラは原寸大の自分自身だ！

宇宙暦2500年、人類は銀河系の隅々まで開拓をすすめ、新たな世界を増やし続けてきました……。ゾーラの設定はこんなでだしで始まる。フェザーガンを片手に、乗客はコンバットシップと呼ばれるコースターに乗りこむ。コースは宇宙空間をイメージしたトンネル。その途中のあちこちに、悪の帝国ゾーラ軍のバトルスーツや機械獣、エイリアンたちが待ち受けている。それらをガンでヒットしながら、コンバットシップはブラックホールからゾーラ軍の本拠地へ。幾多の危機を乗り越え、最終的に無事ステーションに帰還するまでの4分半、もちろんアップダウンのスリルも堪能できるが、そこにもドラマ設定に沿った必然性がある。最終



的にフェザーガンのヒットポイントが集計され、得点上位者にはコスモ・カイザー、スペース・デュークといった称合まで与えられるという周到さ。これは、ハイテクノロジーの枠をこらして構築されたゲームステージなのだ！

ハイテンションなサウンド、リアルで刺激的な映像、そして、自分が実際そこにいて戦っているという臨場感。今まではモニターとコントローラを通してしか参加することのできなかったコンピュータゲームの世界を、文字通り体験できる。ここで得られるこの刺激は、今後の娯楽施設のベーシックになるだろう。そしてフォトンもゾーラも、これから急速なスピードで繰り広げられるに違いないハイテク・ゲーム・アミューズメント施設の、ほんのスタートラインにすぎないのだ。コンピュータゲームの進化に重ね合わせてみれば、もっとも初期の段階の単純なシューティングゲーム、といったところだろうか。それでは、今後このジャンルはどのような進化を遂げていくのだろう？

気がつけば街にはLIVE感覚ゲームゾーンが！

「ドリームパーク」'81年に発表されたこの小説、ジャンルとしてはSFなのだが、RPGファンにも強い人気を誇っている。というのも、この小説の舞台となっているドリームパークなる遊園地が、21世紀の科学技術を結集したRPGのゲームフィールドとして設定され、そこで行われているプレイが物語の軸となっているからだ。ドリームパークでは競技者と呼ばれるプレイヤーがパーティーを組み、演出者と呼ばれるゲームマスターの構成したゲームストーリーに挑戦する。プレイヤーたちは完璧な冒険ファンタジーを擬似体験する。言わば、ダンジョンズ＆ドラゴンズのあの世界を限りなく現実に近いほどのリアルさで体験するわけだ。このドリームパークが、今後のアミューズメント施設の目指すべきテキストではないだろうか。もちろん現実にそれが可能であるわけはないのだが、進むべき方向を明確に示唆してはいる。

ここで注目したいのが、来年開催される「花の万博」会場に設けられるナムコの出展ブース。その中にまるごとドルアーガの塔をイメージしたゲームゾーンがある。ガンを携え、塔の内部に入る。そこは迷宮になっていて、様々な仕掛けとともに標的となる魔物たちが待ち受けている。それを打ち倒しながらフロアをクリアしていくのだ。高得点で突破できればどんどんゴールを目指して進むことができるが、得点が低ければ途中でゲームオーバー、冒険から脱落してしまうというわけだ。ゲームのことを熟知したナムコだけに、期待は高い。現在可能な限りの技術とアイデアが盛り込まれた、最先端のハイテク・アミューズメント施設となるはずだ。……そこで待ち受けている体験こそが、僕たちのドリームパークへの第1歩かもしれない。そして、イマジネーションの中にしかなかったゲーム世界が街にあふれ始める日もそう遠くはないことを、教えてくれるだろう。



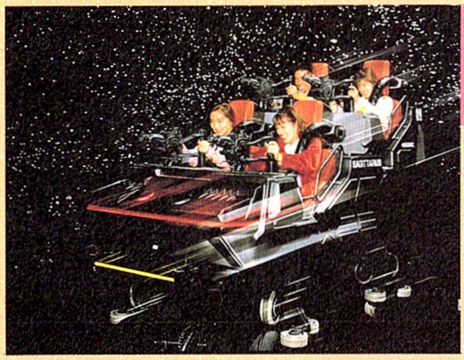


↑「ドリームパーク」創元推理文庫 ¥650（税込み）L・ニーヴン＆S・バーンズ著 RPG＋SF＋ミステリーの味わい。特にゲームファンなら必読の一冊。

◆ここはどこだ？

メラネシア神話をストーリー設定のベースに、システムは様々なコンピュータゲームやダンジョンズ＆ドラゴンズの観念を参考に作り上げられた究極のアミューズメント・パーク、それがドリームパークだ。21世紀の科学の粋を集め、膨大な費用と人力を費して、競技者を幻想的ゲームの世界に誘う。

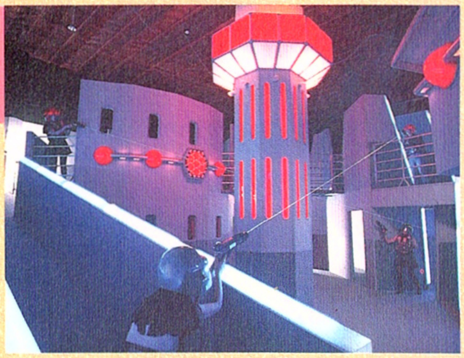
演出者はゲームフィールドをモニターできるコントロールルームから、ゲームのなりゆきを指示する。コンピュータを駆使したホログラム映像や匂い、役者の演ずる様々なキャラクター等を競技者の行く手に配し、雨、風、地震といった自然環境までコントロールしながらゲームの難度調整をする。言わばこの世界の神となるわけだ。競技者は職業やキャラクターを選び、この冒険に挑戦する。



絶叫から熱狂へ冒険コースター
ゾーラ

所要時間4分27秒、乗車定員4名、総工費15億円、利用料金700円（おとなこどもとも）。問い合わせ「富士急ハイランド」☎0555−23−2111

サイバー感覚の宇宙戦争ごっこ
フォトンαベース



パスポート（永久会員証）3000円、ゲームチケット1回券1000円より各種、12月24日まで中高生半額の1周年キャンペーン中。問い合わせ☎03−505−0349



もう一歩進んだ新・体感ゲーム
ドルアーガの塔

「花の万博」に参加するナムコの、スーパーゲームランド「ドルアーガの塔」(共同開発)。他に「ギャラクシアン」「サイバーステーション」「ダウンタウン」も出展の予定

怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載㉑

バンパイアその1

by 久生・K

血を吸いまくるバンパイアだよ〜ん

　最近いろいろな所でファンタジー関係の物を見ますが、余りに多くて、哀しいかなまともにフォローも出来ないでいる現状です。それでも、時々読む妖精や剣と魔法の世界は、不思議と心躍るものがありますし、読んでいると気分は小学生に戻ってしまうようです。

　と言う訳で、久しぶりにお邪魔します、久生・Kでございます。今回は私の趣味で書いても良いと、北枕先輩のお許しが出ましたので、マイナーどころを見て頂きたいと思います。知ってる人がいるとうれしいのですが……。しばらくお付き合い下さいませ。

魔界記者コルチャック
〜ラスベガスの吸血鬼〜
THE NIGHT STALKER
監督：ジョン・L・モクシー　脚本：リチャード・マシスン　音楽：ロバート・コバート　製作：ダン・カーティス　出演：ダーレン・マクギャビン／クロード・エーキンス／ラルフ・ミーカー／サイモン・オークランド
1971年　アメリカ　75分
発売：ギャガ　13900円（税抜き）

「事件記者コルチャック」という作品をご存知でしょうか？　全20話で放映されたシリーズです。この〝魔界記者コルチャック　ラスベガスの吸血鬼〟は、パイロット版として作られ、高視聴率を上げシリーズ化の元となりました。ところがこの話自体は、日本ではTVシリーズの放映後もまったく放映されず、幻の作品でした。

　舞台はラスベガス、主人公は通信社付きの記者で、日夜特ダネ探しに奔走しています。ある日コールガール殺人事件にぶつかったところ、実は死体に血が一滴も残されていなかったという事実が判明、証拠探しをしていくうちに、犯人像として浮かび上がってきたのがバンパイアだった。というのが大ざっぱなストーリーです。

　この犯人は2人、3人と犠牲者を増やし、病院の輸血用血液にまで手を出します。行く手を阻まれるとバカ力で人を投げ飛ばし、撃たれても死にません。頭が良いんだか、悪いんだかよく分からない人物なのです。が、調べていくうちに、19世紀末から生きていて死者の蘇生を研究していたということが分かります。現在の年齢は70歳前後。と、分かったようで分からない。結局この男は、自分の事を話す機会のないまま（この人セリフが無かったかも知れない）退治されてしまうのです。個人的には、この人がなぜバンパイアになったのか聞きたかったなぁ……。



電脳恐怖都市 ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㊲

村の椿事

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

大きなモモから始まった…

　むかしむかし、村を少しはずれた山のふもとに、おじいさんとおばあさんが住んでいました。

　ある日のことです。柴刈りから戻ったおじいさんが一服していると、おばあさんがとても大きなモモをかかえて家に入ってきました。川で洗濯していたら、こんなものが流れてきたと言うのです。

　さっそくおじいさんは包丁を持ちだし、モモの果肉に刃先をすべりこませました。と、その刃の下から、真っ赤な汁がとろーり流れ落ちたではありませんか。「ち、血っ！」そう叫ぶなり、おばあさんは尻餅をつきました。

　きっと、神さまがお遣わしになったにちがいない。とにかく村の世話役に相談しなくては。2人はモモを、家の裏手にある納屋に運び入れました。

　納屋の戸を閉めてからおじいさんは、おばあさんに強く念を押しました。自分が村の人間を連れて戻るまで、けっして誰にもこれを見せるなよ。

　そのとき2人のうしろで、ガラリと音を立てて納屋の戸が開きました。

　数日がたちました。ここのところ村に顔を出さないので、心配した村人3人が様子を見におじいさんの家にやってきました。家のなかはがらんとして、おじいさんとおばあさんの姿はどこにもありません。

　3人は裏にまわって、納屋の戸を開けてみました。やはり誰もいません。ひょいと横手のヤブに目をやると、人の背丈はあろうかという大きなモモがごろりと転がっています。

　1人が村に飛んで帰りました。残った2人はおそるおそるモモに近づきました。見ると、天辺の尖ったあたりに、なにやら赤黒いものがこびりついています。2人はもっとよく見ようと、モモに手をかけて背を伸ばしました。

　村に帰った男が、5人の村人と1台の荷車をひきいて戻ってきました。ところが今度は、残していった2人の姿がどこにも見あたらないのです。そればかりか、男は思いました、モモがさっきより大きくなったみたいだ。

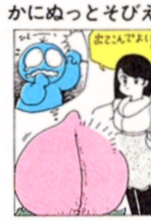
　とりあえずモモを村まで運ぼう。老夫婦とあの2人の捜索は、それからだ。

　モモは、村の集会広場のまんなかに降ろされました。村人は総出で、そのまわりをとり囲んでいます。村長がモモのすぐそばまで進みでて軽く右手を上げ、ざわめきを静めました。

　咳払いひとつすると村長は、モモをポンポン手でたたきながら口を開きました。「4人の捜索が先だ。これについては、明日にでも世話役の寄り合い——」

　さらに何日かたちました。所用があって、村を留守にしていた者が帰ってきました。遠くに村を目にしたとたん、その者はぎょっと立ちすくみました。

　お城ほどもある丸いものが、村のなかにぬっとそびえ立っていたのでした。



亀・松＆みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑬



入院日記

亀仙松ちゃん

おひさしぶりです。本当に入院してたんだってばー。

いやはや、前回は本当にごめんなさい。まさかこの年になって"盲腸"になるとは…、トホホ。その上、うちの元社員の「みそ」に代筆っさせちまうなんて、まったくめんぼくない。

ところで、マンガで誰とは言わないけどよく、××先生急病につき休載させていただきます。ってえのがあるけど、あれ出版業界では「おちる」と言って、原稿が書けなくて本に載せられないことを言うんだな、これが。

かのユウメーな鳥山明さんは、原稿が書けないと思われたくないんで、本当に病気で、39度の熱があっても原稿上げてる。よーく聞いておけよ、そこらにいるライター！　心が痛いだろう。ズキズキ。いやいや、オレのことか、まいったな。オーサカ漫才でもなかろうに１人でボケと、ツッコみやってどーするんやっ!!

◆　◆　◆

そんなわけで、とにかく生まれて初めての入院。何の汚れも知らない、生まれたままの清い処女体にメスを入れることになってしまった。ここはひとつ記念に（何の記念かよーわからんけど）、今回は『亀仙松ちゃんの入院日記』なるものを書いてみようかと思う。

◆　◆　◆

平成元年10月24日

夜遅く胃が痛くて病院に行く。血圧、体温、血液検査の結果、これがなんと、とんでもないことに、"盲腸"らしいとのことっ！

額に汗するっ！　今にもおっちんじゃいそうな人と、毎日寝起きを共にし、モデルでもないのにあそこの毛を剃らなくてはいけないからである。っと同時に脳裏をかすめるものがあった。

近代まれに見る奇特なワシは、白衣の天使の看護婦さんに囲まれてルンルンの自分の姿を想像し、してやったりと、わけのわからんことを考えつつ、やや気を取り直したのであった。

事務所に早朝３時に戻り、前の日からの徹夜でゾンビのような格好をしながらも机の前に座る赤松、黒須、金子らに病気の旨を知らせる。ところがマヌー黒須は、誰にも気づかれないようにおはこ芸、「鉛筆握り寝」をしている。原稿用紙に、分けのわからんグチャグチャマークを描きながら。ヒラメの赤松と言えば、何やらシャープペンを握り締め、ムニャムニャしている。きっとタイマーズの「アイム・ビリーバー」でもカラオケっている夢でも見ているにちがいない。なさけない社員たちである。

彼ら全員を起こし、今度こそ"盲腸"のことを伝えることにした。

「会社のことしっかり頼んだゾッ、みんな。働かないときは、ハッパでもかけてくれっ」。

寝ぼけ眼の黒須は、突然椅子から立ち上がり窓のそばにある鉢植えのところに行き、しゃがんだと思ったら金子の頭に「はっぱ。はっぱ」と言いながら枯れ葉をかけている。こんなんで、本当に会社はつぶれないんだろうか？と、またしても脳裏をかすめるものが。

10月25日

運命の日がついにやってきた。入院に備えて下着などを用意し、身支度を始める。電話がなる、なんか不吉な予感!!　それは見事なまでに的中した。

「もしもし。井上だけど、松もっさん？　困るじゃない、原稿はどーしたのー」

「ドモー、いやぁモーチョウになっちゃって、まだできてないの。まったく、モーチョウがないんだから。」

「ナニ言ってるんですか。そんなくだらないダジャレで今どき笑う人なんかいませんよ。それより本当に"盲腸"なんですか？　原稿書きたくないからじゃないのー？」

「また、そんな疑って。まったく、モーチョウがないんだから」

「それはもーいいってーの。それに、まだ切っていないんだから"盲腸"はあるでしょうが。今までが今までなんだから、信じろって方が無茶ってもん。みそにでも電話して代筆してもらいますけど、いいですね」

「そんなぁ…。嬉しいこと、早く言ってくれればいいのに。まったくモーチョーがないんだから、あははっ」

「だから、それはもーいいってーの。ガチャ」

冷たい音と共に電話が切れた。どーせワシなんか信用されてないんだよなと、思いつつ。まっ、これまでの原稿の出し方をみてれば、それも頷けるのだが。

それからまたタクシーに乗り、飯田橋にある某有名大学病院に直行した。病院に行ってみると、案の定"盲腸"と勧告。速攻で手続きが取られ、病室に連れていかれた。そこは６人部屋だった。

主治医を紹介されて、嬉し恥ずかしの看護婦さんとご対めーん。タカさんチェーックっ、ならぬ松っちゃんチェーック！　をしようとすると、メチャかわいい看護婦さんが「服を着替えてください」との声が聞こえる。高い風呂でもあるまいし、20代前半の若い女性の前で服着替えるなんて、デヘヘじゃないか。高鳴る胸を押さえつつ、寝巻に着替えることにした。てれるゼィ。

「それじゃあ、テイモウしますね」

聞き慣れない言葉だったけど取りあえずあいずちだけは打つことにした。

ワシは、この時とばかりに顔から体の方に少しずつ目を移すことにした。するとどうだろう、手にぬぁんとヒゲ剃りとシェービングクリームを持っているではないか。

「それじゃあ、失礼しまーす」

っと言ったとたんに、前人未踏の？下半身に手が伸びた。そこは、ヒゲじゃぁない、ヒゲじゃぁないんだっ！っと心の中で叫んでいた。看護婦さんの明るい言葉だけが響き渡り、なんのリアクションも返せないまま、されるがままに……。

つづく



イラスト　鈴木みそ



編集部では今だに誰１人信じていない

雅孝司のパズル天国 VOL.10

PARADISE OF PUZZLE



「1円を笑う者は1円に泣く」ということわざが、意外なところからよみがえった……
といえば、カンのいい読者にはピンとくるだろう。例の入札事件についてぼくも一言。

テープパズル編　丸い卵も切りようで四角。1本のテープも切りようで???

ことの発端は、広島市水道局の地図情報システム基本設計の入札だった。富士通が1円で落札したというニュースに、ぼくたち非ギョーカイ人はおどろいたのだ。

が、その程度でおどろくぼくたちは甘かった。広島につづいて長野の県立図書館のシステム設計では、富士通と日電両社が1円入札し、くじ引きで富士通が落札したことがわかった。

それだけではない。1円は極端中の極端だとしても、1万円とか10万円とか、"いずれにせよタダ同然"の見積もりと落札が、あちこちから報告された。どうやら、このギョーカイの人は、奉仕的&犠牲的精神に満ちあふれているらしい。

ぼくも、読者の多くも、富士通や日電にじきじき見積もりさせるという機会はあまりないだろうが、もしあれば、ぜひこう言おう。

「ん？　2000万円？　ねえねえ富士通さん、こういうものは1円じゃなかったの？」

コンピュータ会社の損得計算は、「システム設計（広い意味のソフト）で損しても、ハードで取り返せばいい」ってことだ。

だけど、「ドラクエⅣ」の8500円に心とサイフを痛めるぼくたちとしては、複雑な心境だよね。同じ論理をファミコン・パソコンなどにもあてはめて、「ゲームソフト1円！」というのを実現してほしいよね。

まあ、1円と言うのは極論だとしても、ハードが売れるかどうかはソフトしだいだ。あるハードに対して

①よいソフトが
②手頃な値段で
③たくさん

あれば、みんなそのハードを買うだろう。つまり、ソフトはハード売上のカギをにぎっているわけだ。

にもかかわらず、そのかんじんな部分を富士通・日電etc.は、サードパーティ（ソフト専門会社）に事実上まかせている。

いうまでもなく、サードパーティは、ハードでかせぐことができない（ソフトそのもので儲けなければならない）から、ソフトを安くはできない。

とすれば、①〜③——とくに②——を実現するのはハードメーカー自身しかないんだが、不思議なことにとても不熱心だな。

ビデオの分野では、VHSに破れたベータのソニーが、8ミリビデオで巻き返そうとし、「そのためにはよいソフトを確保しなくちゃ」と考え、コロンビアを買ったんだ。（麻薬戦争やってる国じゃないぞ）。

話を1円に戻すと、ぼくの悪友仲間内では、こんなギャグが生まれた。

＊＊＊その1
アメリカ「1円で入札するとはけしからん。外国企業の日本参入妨害だ」
日本「いえいえ、わが国では近日デノミをやりますので、この見積もりはそれを先取りしたものです」
（デノミとは、お金の単位を変えること。たとえば、それまでの100円を新1円にする）

＊＊＊その2
自治体職員「見積もり通り、1円払うよ」
コンピュータメーカー「おっと、見積書をよくごらんください。すみの方に、かぎりなく小さな字で、『単位・億円』と書いてございます」

ところで、パソコンゲームソフトは今はフロッピィディスクだが、以前はカセットテープだった。

そのころ、大型コンピュータも磁気テープを使っていた。原理的にはカセットテープと大差なかった。

さらに以前、パソコンがまだないころ、大型コンピュータは磁気テープではなく紙テープを使っていたことがある。それがきょうのパズルのネタだ。

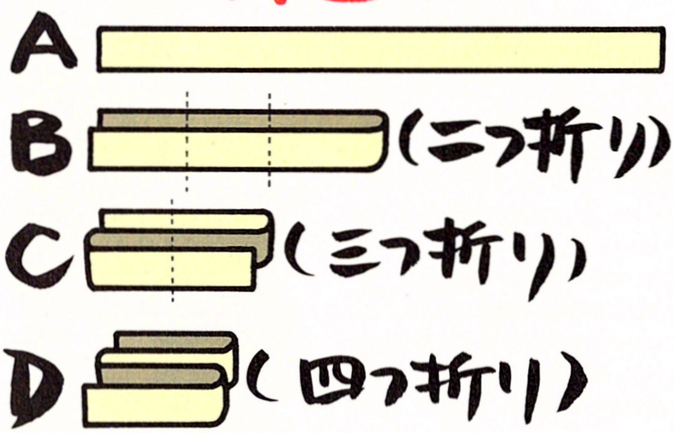
図のように、Aまっすぐ、B2つ折り、C3つ折り、D4つ折りの4本のテープがある。

Bを2回（破線）切れば、テープは5つに分かれる。

Cを1回（破線）切れば、テープは4つに分かれる。

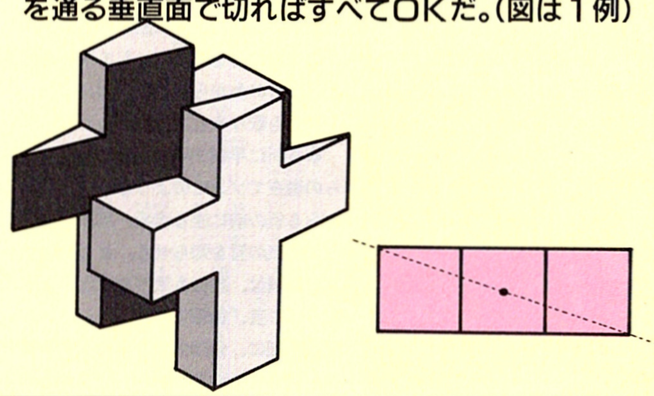
では、1回だけ切って5つに分ける方法を2種類考えてほしい。切り口は曲ってはいけない。直線になること。これは少し意地悪パズルだから、そのつもりで。

問題図



前・号・の・答・え

方法は無数にある。クロスを真上に見て、中心を通る垂直面で切ればすべてOKだ。（図は1例）



タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第21回 ネットワークの中身

話題のネットワークシステムも柔かい頭で考えてみると…。

全然関係ない古い話であるが、ファミッ子なんとかというテレビ東京系列の番組に出てくる辻名人と私、タイレル辻とはまったく関係ありません。間違えないようにしてちょうだいな。それでは本題。

以前、パソコン通信というのはどんなものなのか、というのをハードを中心として解説したことがあったんだけど、肝心のネットワークの中身についてはあまり触れていなかった。そこで今回は、パソコン通信などのネットワークというのはどのような仕組みになっているのか、それにハッカーはどうやっていろんなパソコンに侵入したりするのかを探って行きたいと思います。

ネットワークに関する用語ってのは、聞き慣れないうえに多いもんだからなにがなんだかわからないのが多い。例えばIDとパスワードの違いとか、ボーレートやらモデムやら、ホストコンピュータ、サイト、輻輳、ダウンロード、Xモデム、シスオペ、BBS、チャット、などなど。それを全部やるとタイヘンなので、今回は仕組みを追いながらボチボチやることにしましょう。

まず。パソコン通信をやるにはネットワークに入らなければならない。それをネットとかホスト局という。そこにあるコンピュータをホストコンピュータと言っている。このコンピュータは小規模のネットなら98などのパソコンでもいいけど、大規模になると、50回線とか300回線などを一度に処理しなければならないし、記憶容量もギガバイト単位で必要なので、ミニコンやら大型などが必要になるんだ。ついでにいうなら、そのネットを管理している人をシステムオペレータ（シスオペ）という人なのである。

ようするに、西武などのデパートが大規模ネットだと思えばいい。人が少なければスーパー規模ですむけど、多くなったらでっかいデパートでなければさばけないのである。その中で働いている人がシスオペというわけだね。

このデパートの中に入るにはIDとパスワードが必要だ。IDは名前の事。そしてさらにパスワードがいる。ま、キャッシュカードのように、カードとパスワードがなければお金をおろせないのと同じ感覚だと思ってくれ。

さて、ここで前々回の内容を思いだしてほしい。そう、このシステムの欠点はIDとパスワードがわかってしまえば当人以外でも入れてしまう事。日本でハッカーと呼ばれる人達は、このIDとパスワードを探したり、間接的に入ってその内部を解析したりして侵入してしまうんだよ。最近はさすがにチェックが厳しくなってきたので前のように簡単には入れないようだけど…。

さてさて、デパートの中にはいろんなものが揃っているように、ネットの中もいろいろな場所がある。地下食品売り場、4階が家具売り場のように、グラフィック関係専門とか、UNIXなどの専門的な情報を交換しあうところ、ゲームができる、というようにね。さらに、家具といってもベッドやタンスなどがあるように細かく分かれている構造になっている。

ここでPDSというものを紹介しよう。これは、自分が開発したプログラムを皆さんで使って下さい、ただ制作者の名前は消さないでね、というものだ。項目リストを見て、ほしいのがあったらそのプログラムをこっちのコンピュータに送信させて使うようになる。この作業を「落とす」とか「ダウンロードする」などという。ゲームなどはダウンロードすれば、通信を切って遊べるので電話代の心配がなくていい。対戦はできないけどね。

プログラムを公開してみんなで使おうってのは非常にいい思想であり、便利な事なんだけど、迷惑なものもある。それは「コンピュータウイルス」だ。

例えば項目の中に「ムフフなソフト」なんてあったら落として動かそうとしちゃうだろうて。だけどその中身は、ハードディスクの中を消してしまうプログラムだったり、ある日を越えるとデータを書き換えてしまうような時限爆弾だったりするわけだ。最近はもっともらしい名前を付けていたりするんで非常にやっかいなものになってしまった。ミナサンはそんなマネしないで下さいね。

話は変わるけど、最近ウチの事務所では「トーキングぼのぼの」がはやってる。これは、人工無能というシステムを利用した物で、コンピュータと会話をしていくことによって単語を覚え込ませていくというものだ。例えば、好きなものは？ の問いに、寝ることと答えると、その後寝ることがすきなんだよね、と言ってくるわけだ。最初は会話にならないんだけど、やってくうちにトンチンカンだけど会話になっていく。だから人工無能なんだけどね。

んで、このシステムをチャットに紛れ込ませるのが一時はやったことがあるんだ。チャットというのは、リアルタイムに文字で会話ができるというもの。だから、会話が成り立っていそうで成り立っていないという状況が生まれてしまう。マジにやってる人は、なんか変なヤツがいるなあとか、こいついっちゃってるんじゃねえのか、と感じてしまうわけだね。

まだまだネットに関してはいろんな楽しみがあるんだけど、ひとまず今回はここまで、んじゃさいなら。

ハッカーとは？

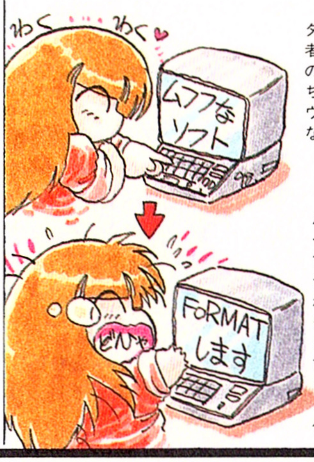


ネットワークに入るには、ID（名前のようなもの）とパスワードがなければならない。これさえあれば、いつでも好きなときに入れるんだ。



ただ、IDとパスワードさえあっていれば、当人でなくても入れてしまう。日本で言うハッカーは、IDとパスワードを解析してネットに侵入する。有料の所に他人のIDで入ったり、データを消したりしてしまうんだね。

コンピュータウィルスとは？



ネットにはPDSという、タダのソフト（著作権は制作者が保有）が揃っている。この中のソフトをユーザーはこちらのディスクに落として(ダウンロードして）使うようになるんだ。

しかし、使えそうなタイトルが付いていても、コンピュータのハードディスクに知らずのうちに侵入して、使ったディスクにどんどこコピーされ、ある日時がくるとディスクを消しにかかる、といったとんでもねえソフトだったりするわけなんだよ。知らず知らずのうちにコピーされるところからウイルスという名が付いたんだね。



トーキングぼのぼのはなかなか楽しい。私はスナドリネコさんが好きである。ぼのと会話をしてると、ぼのわーるどに引きずり込まれて、ぼーっとなれるので、ストレス解消にはもってこいである。ま、中にはストレスがたまっていくっていう人もいるんだろうけど…。

コミック版

DRAGONLORE 最後の竜に捧げる歌 発売記念対談！





外薗昌也 VS 手塚一郎



10月31日。それはコミック版の発売日だった。場所は東京・四谷、必本編集部。ここで外薗昌也氏と手塚一郎のふたりは出会い、語り合うこととなる。

ふたりのクリエイターが熱く語り合う

コミック版の執筆はたったの1ヵ月？

手塚：初めまして——というのも変ですね。お会いしたのこそ初めてですが、一緒にお仕事をしたんですから。

外薗：そうですね。あまり「初めて」という気がしない（笑）。

手塚：ただ、昔から外薗さんのファンのぼくとしては、こうやってコミック版が完成したことがまだ信じられませんね。夢じゃないかって（笑）。

外薗：ありがとうございます（笑）。

手塚：確か原作モノは初めてだと思いましたが？

外薗：ええ。そうですね。

手塚：苦労した点とかありますか？

外薗：〆切りが早まったことかな。11月中のが10月下旬になったから大変でしたね。

手塚：これ一冊を描き上げるのに、どのくらいかかりましたか？　確かネーム（下描きの下描きみたいなもの）は異常に早かったと記憶していますが。

外薗：うーん、仕事をする日としない日がありますから、はっきりとは言えませんが、1ヵ月かかりませんでした。

手塚：1ヵ月……ですか。

外薗：はい。

手塚：話は戻りますが、他に原作モノということで苦労なさった点は？

外薗：小説をもらって、3時間ぐらいで読んでからネームを切って……。うーん、特に苦労はしてませんね。原作の持つイメージも掴みやすかったですし、おもしろかったから。

手塚：ありがとうございます（笑）。視覚的な文章を書くように心がけたのが、うまく伝わったのでしょうか。

外薗：きっと波長が合ったんですよ。

意外な共通点？ブラッドベリが好き

手塚：ところで、外薗さんは、いつもどんな小説をお読みになりますか？

外薗：うーん、何を読むのかなぁ。

手塚：外薗さんの一連の作品から想像すると、ファンタジーよりもSFを読まれるのでは、と思いますが……。

外薗：そうかもしれません。確かに「最後の竜～」のようなファンタジーはほとんど読みませんから。

手塚：作家では誰が？

外薗：コリン・ウィルソンとかレイ・ブラッドベリあたりかな。

手塚：あ、やっぱりブラッドベリがお好きですか。ぼくも彼のファンで、もしかしたら外薗さんも……と思っていたんです。

外薗：ブラッドベリの良さは、やっぱりイメージの美しさだと思いますね。

手塚：ええ。「少年の心を持つ作家」などと言われますが、まさにその通りです。ファンタジー長編「たんぽぽのお酒」とかを読むと、胸がしめつけられる思いがしますから。天才ですね、彼は。

外薗：でも、ぼくが一番好きなのは。

手塚：やっぱり、あれですか。

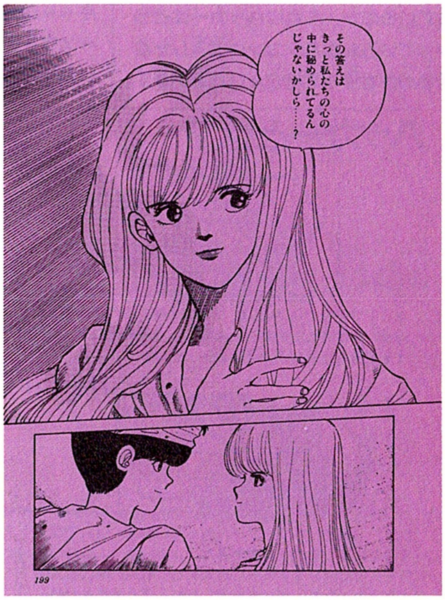
外薗：「火星年代記」ですね（笑）。

手塚：話は変わりますが、お好きな映画を教えてください。

外薗：映画のタイトルというよりは、好きな監督になってしまいますが……、タルコフスキーとかキューブリックあたりが好みですね。

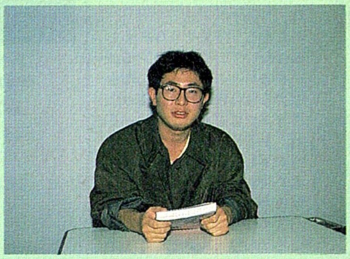
手塚：哲学的な作品が——。

外薗：そうみたいです。

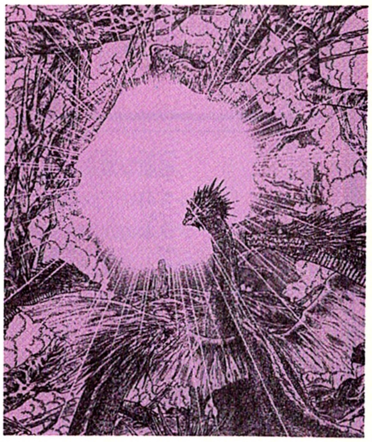


外薗昌也氏のプロフィールがコレ

某年2月16日、鹿児島生まれ。現在、宮崎在住。水瓶座のA型。1980年に月刊少年チャンピオンでデビュー。叙情的な作風で知られ、様々なコミック誌で活躍中。代表作に「ラグナ戦記」や「青の時代」、「ヴォイス」、「エンヴリオン」などがある。新しい仕事場もでき、創作活動に専念している。



そして話は「最後の竜に捧げる歌」へ



〈神〉の描き方に ぼくは共感する

手塚：えー、それでは……ちょっと恥ずかしい質問ですが、小説「最後の竜〜」で気に入ってくださった点などをお聞かせください。

外薗：コミック版のあとがきにも書いたように、真正面から〈神〉を描いている点ですね。人間にとって〈神〉とは何なのか考えさせてくれます。

手塚：ぼくたち人間は全知全能なんかじゃなくて、自然とか他の生き物がいて、はじめて存在していられる。そんな感じのことが書きたかったんです。

外薗：なるほど。自然との共存っていう感じですね。

手塚：ええ。ただ、寓話みたいに説教めいた話にはしたくなかったので。

外薗：モチーフになった作品とかはありますか。

手塚：あります。まず、ラリー・ニーヴンの「魔法の国が消えていく」がなければ、この作品は存在しなかったでしょう。あと、影響が強かったのは、ウィザードリィIII（ファミコンではII）の「レガシー・オブ・リルガミン」ですね。〈神〉としての竜のイメージは、ここから来ています。

外薗：ぼくはパソコンどころか、ファミコンすら触ったことがないんです。

手塚：興味がないとか？

外薗：いえ、友人とかから「すごくおもしろいから、やってみろ」と言われるんですが、どうも仕事の方が心配でできない（笑）。

手塚：仕事にならなくなってしまう可能性は確かにありますね（笑）。

外薗：やっぱり、おもしろいですか？

手塚：ええ、残念なことに（笑）。ドラクエとか、いろいろありますし。

外薗：怖いなあ（笑）。

「最後の竜〜」は 序章に過ぎなかった？

外薗：話によると、続編があるとか？

手塚：「続編」というよりも「本編」のつもりなんですけど。

外薗：え、それじゃ、あれがプロローグということですか？

手塚：そうなりますね。実はIを書いている時には、もうIIのプロットが完成していまして……。ただ主人公が違うので続けられなかったんです。

外薗：アモンとヴィジルではないわけですね。

手塚：ええ。シーマとグレイが主人公です。それを見事に読んでいた読者もいて驚かされたりしました。

外薗：すごい人がいますね。これを書く予定はないんですか？

手塚：さあ、どうしましょうか。規模も小さいし、かなり暗い話だし……。

外薗：暗いんですか（笑）。

手塚：困ったことに……。小説でもいいんでしょうが、漫画の方が……。

外薗：そうすると、コミックのラストで大樹が飛んでいってしまったのはマズかったのかなぁ（笑）。

手塚：また戻ってきたらイヤですね。まぁ、IIでは大樹は出ませんから。

外薗：ああ、良かった（笑）。



↑コミック版を見ながら談笑するふたり。左が外薗昌也氏で、右が手塚一郎氏。一見なごやかな雰囲気だが、実はふたりとも写真が苦手で、かなり緊張しているとほほ。

やっぱり竜が好きだね



手塚：コミック版の中でも特に気に入っているのが竜の絵なんです。外薗さんが竜を描かれたのは初めてだと思いますが、参考にしたものとかありますか？

外薗：あります。実はキングギドラなんです（笑）。

手塚：あっ、言われてみれば似てますね。キングギドラがお好きなのですか？

外薗：ええ。三本首のドラゴンを出そうか迷っていたんですよ（笑）。

手塚：IIで出しますか（笑）。

外薗：いいですね。

これが手塚一郎



1966年4月11日、東京都出身。高校時代よりビデオゲームやパソコンゲームのライターとして活躍。また「最後の竜に捧げる歌」で小説界にデビューした。UWFと英国幻想小説をこよなく愛している。睡眠は8時間とる主義。

僕たちの想像力が生んだこの2冊

▶コミック版
最後の竜に捧げる歌
外薗昌也・著／定価900円／発売中





↑ついに発表になったコミック版「最後の竜に捧げる歌」。見どころは何っといっても小説をアレンジしたストーリー。また完璧に視覚化された世界も楽しみのひとつと言える。

▶小説
最後の竜に捧げる歌
手塚一郎・著／定価980円／発売中



↑必本連載分に加筆した小説版。コミックの前に目を通しておくと楽しさが倍増するかもね。

第2回ファンタジーノベルコンテスト大賞作品

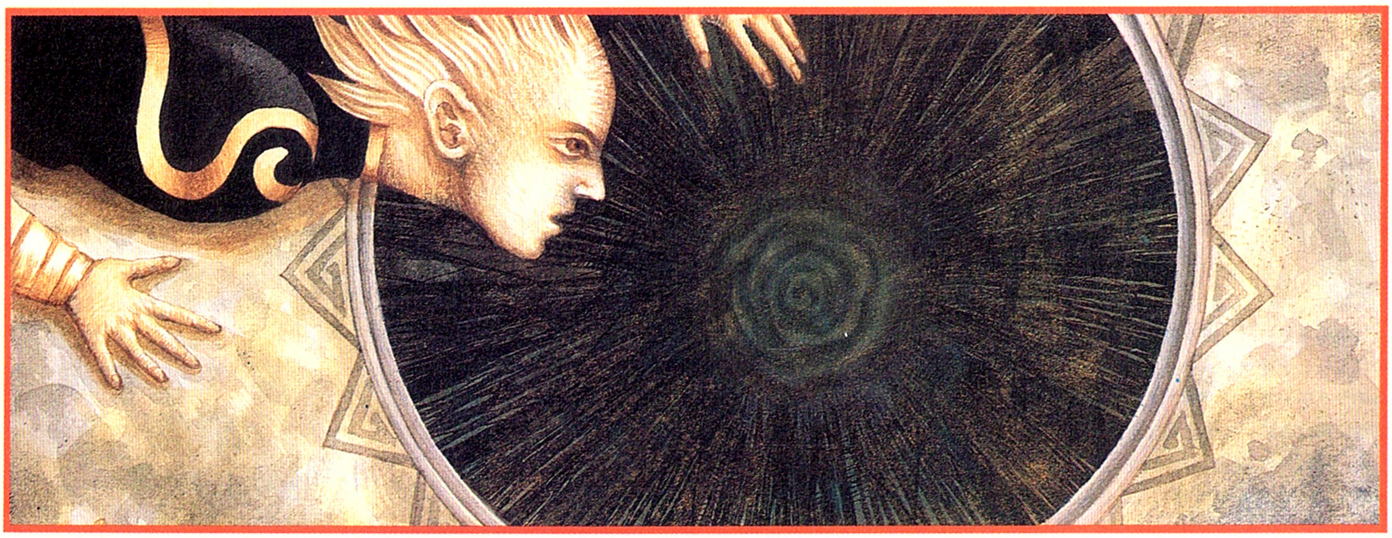
ナンダコリャ

作・梅坪邦康（15歳・北海道）　イラスト／品川るみ

退屈な授業だった。社会科の先生が授業そっちのけで政治批判をしていた。
「日本の政治家は腐っている。自分のことしか考えてない大馬鹿者だ。ファックユー!! てか」
みんな笑っていた。先生も嫌味な笑いを顔いっぱいに浮かべていた。でも僕は笑わなかった。
僕は政治に不満はなかった。あの先生が、みんなの前であからさまに政治家を馬鹿にできるほど立派な人間とは思えなかった。だから僕はいった。
「なら、竹下さんも元数学教師だったんだし、先生が政治家になればいいじゃないですか」
みんなが僕の方を見た。先生はしばらく僕をにらんだまま何もいわなかった。そしてそのあと冷ややかにいった。
「おまえ、なんだその口のきき方は」
僕は何も答えなかった。しばらく沈黙が続き、先生は何もいわず、明らかに不機嫌そうに授業を始めた。そして一通り終わると、まだ15分も余っているのに挨拶もしないで教室から出ていった。僕はその日一日、学校で気まずかった。

家へ帰っても何となく浮かない気分だった。ただいまもいわないで家に入り、二階の自分の部屋で制服を脱ぎ、5月の14才の誕生日に買ってもらったはき慣れたジーパンに着替えた。
ふと、いつもと違う感触があったので、後ろのポケットに手を入れてみた。何かポケットに入っているようだった。
――何だろう、昨日洗濯したはずなのに――
そう思って手をつっ込むと、それはポケットの中で動き出した。どうやら生き物のようだ。僕はいよいよ慌てて、ようやくポケットの中からそれを取り出した。
白い、真っ白い、本当に白い、まるで積もったばかりの雪のように真っ白だった。ぱっと見にはそれが何かわからなかった。よく見ると、それはリスらしかった。僕は真っ白いリスなんて見るのは初めてだった。そして多分、もう一生見ることはないだろう。
でも僕が、「リスだ」といい切らないで、「リスらしかった」と書いたのは、何もそれが白かったからだけじゃない。ほかに、普通のリスと決定的に違うところが2つあったからだ。
1つ目の違いは、それが何の役に立つのか今でも定かではないが、背中に、これもまた真っ白い、小さな2枚の羽がついていることだった（少なくとも、飛ぶためについているのではない。1度放り投げてみたが、その時は見事に床に激突した)。僕はそれを見て思わずいった。
「なんだこりゃ！」
白いリスらしきものは、その体のくちで唯一黒い部分――つまり目で僕の方を見ていた。そして次の瞬間、もう1つの決定的違いが明らかになった。
「ナンダコリャ!!」とそれはいった。

この時僕が落ち着いていたなんて、決して思わないでほしい。多分僕は、普通の人が、ポケットの中に突然白いリスが現れて、それに羽が生えていて、おまけに言葉をしゃべられたのを見た時と同じくらい驚いていた。つまり、むちゃくちゃびっくらこいたということだ。
僕はその時、とても間抜けな顔をしていたと思う。口ばかりパクパクしていて、しばらく声が出なかった。すると、そいつはあごをカクカク動かした。それは明らかに僕の真似をしていた。どうやら僕は、からかわれてるようだった。
それからそいつはくるっと後ろを振り向き、僕の掌からリスらしくピョコンと飛び降りて、トコトコとドアのところまで走っていき、クッと後ろ足で立って、またくるっとこちらを振り返った。僕に「ついてこい」といっているらしかった。
僕が跡を追うと、リスは階段を駆け降り、僕がくるのを下で待った。僕が階段を降りると、今度は玄関を出てまた僕がくるのを待っていた。どうやらリスは確実に、僕をどこかに導こうとしているようだった。僕はとても不思議な気持ちでリスの跡を追った。
リスは、僕の家の前の道路で立ち止まった。そこにはマンホールがあって、なぜかふたが開けてあり横に置かれていた。僕がそのマンホールのところまでいくと、リスは、サッとマンホールの中に入って、すぐ暗闇に包まれて見えなくなってしまった。
こんなところにマンホールなんかあったっけ？
僕はマンホールの中をのぞきこんだが、真



っ暗で何も見えなかった。真っ白いリスでさえも。

僕は、ふと横にあるマンホールのふたに目をやった。それはいたって普通のマンホールのふただったが、中心にちょっと風変わりなマークがついていた。今、覚えている限りでそれを書いてみる。



このマークが何を意味しているのか、まだ僕は見当もつかなかった。

僕はそのマークを見たあと、何かに引き込まれたように、しかし自分の意志で、何のためらいもなくマンホールの中に入って、マンホールについているはしごを降りていった。

マンホールの中はひんやりと涼しく、真っ暗で、今降りているはしごでさえも見えなかった。

僕はワクワクしていて、ほかのことは全て忘れていた（冷蔵庫にあるとっておきのメロンのことや、たっぷりある数学の宿題のこと、4時から始まる塾のこと、学校で隣の席に座っている好きな女の子のこと、そして今日の社会の授業のこと。それともう1つ、そのはしごがただのマンホールにしては異常に長いことも）。

とても長いはしご――1000段で数えるのをやめた――を降りている途中、僕は家の鍵についているキーホルダーのペンライトのことを思い出した。そして、早速ペンライトをつけてみた。

茶色いれんがでできたマンホールの円い壁（普通はコンクリートでできているはずだが）、今降りている真っ白いはしご――上も下ももう光が届かなかった。それだけだったのだ。もう1つ、あるべきもの、とても重要なものがなかった。そう、僕がいなかったのだ。

突然僕は落ちた。自分がいないことに気がついた瞬間、はしごにつかまっている感覚がなくなったので、多分落ちていたのだと思う。僕は意識だけはあったが、体のほかのどの部分の存在も信じられなかった。そうだろう？　だって見えないんだから！

僕はかなり長い間、ひたすら落ち続けた。その間じゅう、あまりのショックで呆然として何も考えられなかった。そしていつしか意識もなくなった。

気が付いて目を開けると、青い空と強い日ざしが目に飛び込んできた。どうやら僕は木の上、いや正確にいうと枝の上に乗っかっているようだった。上を見ても空ばかりで、どうしてここにいるのか見当もつかなかった。

その木は全てが、葉も枝も幹も、全てが異様に大きかった。でもなぜか、とても簡単にその木から降りることができた。

どうやらここは森らしかったが、草も木も全てが普通の20倍ぐらいあった。立とうとしてもなぜか上手く立てず、僕は巨大な木の根に座りこんでしまった。

落ち着いてみると、もう1つ新たな事実が明らかになった。僕はリスになっていた。

僕はリスなんかになるのは初めてだった（誰でもそうだ）ので途方に暮れていると、「わ!!」と後ろで声がした。振り返ってみると、例のナンダコリャの白いリスだった。そして不思議そうな顔（リスの表情はよく分からないけど、多分そういう表情だと思う。）をして、こういった。

「君はなぜ、ここにいるんだ？　事故にでも遭ったのかい」

「僕のことがわかるの？　こんな姿になったのに」

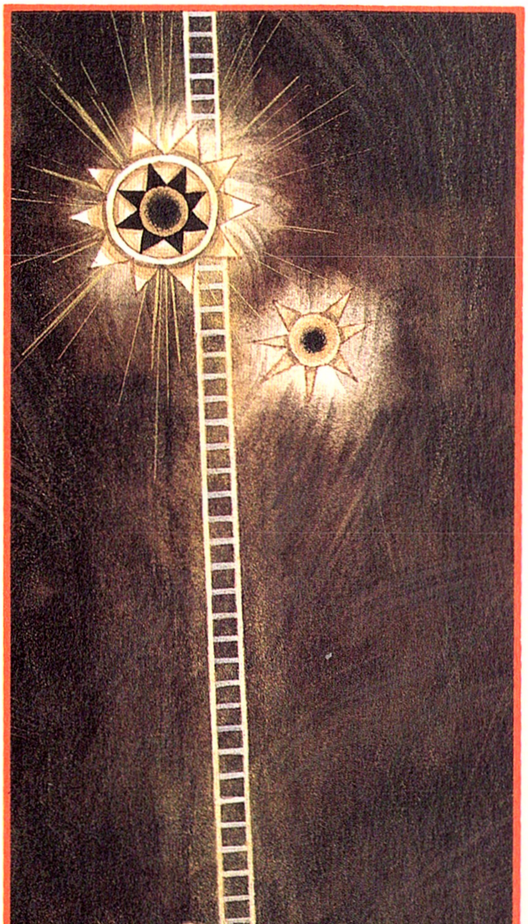
「僕と同じじゃないか。君は色が茶色いけどね。昨日、僕を追いかけてきた子だろう？」

「うん。でも君が僕をここに導いたんじゃないか。立ち止まり、立ち止まり、僕が見失わないように」

「導いた？　僕は逃げてたんだぜ。とても疲れていたから休み休みね。ところで君は、どうやってここへきたんだい」

「どうって、マンホールを通ってさ」

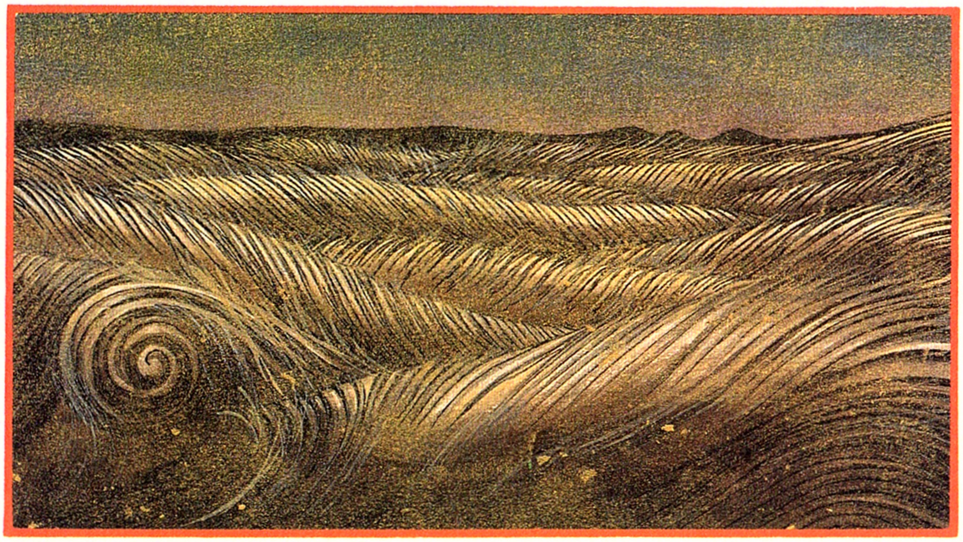
「マンホール？　もしかして『光の暗い道』のことか？」



「『光の暗い道』？」
僕はリスに問い返したが、リスはそれには答えず、突然、思い出したような顔をしてこういった。
「あ!!　そうかしまった！　ふたを閉め忘れてきちゃったんだ!!　すると君は……」
　僕は今でも、このあとの言葉が強く印象に残っている。リスは僕を見つめてこういった。
「すると君は、まだ死んでないのかい？」
　僕はリスの突然の質問には答えられなかった。そして慌てて問い返した。
「ちょ、ちょっと待ってくれ。ええと、君、名前は？」
「ナンダコリャ」
「ナンダコリャ？　いや、そんなことはどうでもきい。ナンダコリャ君、ここはどこなんだ」
「森だよ」
「それは分かってるよ!!　一体どこの森なんだときいているんだ!!」
「いきなり怒鳴るなよ。カプリキントの森だよ」
「カプリキント？」
「そう、まああっちの世界の言葉でいえば天国だな。きちゃったものはしょーがないや、君もこっちで暮らすんだな」
ナンダコリャは気軽にいった。
　その時の僕の気持ちは、絶対、生きたまま天国へきた人しか分からないよ。僕はナンダコリャを、三振した落合より憎んだ。
「冗談じゃない!!　僕はまだ死にたくない!!」
「うるさいなあ。君が勝手にきたんじゃないか」
ナンダコリャはブツブツ文句をいっていた。
「たのむよ。もとの世界に戻してくれ」
ナンダコリャは腕を組んで考えていた。
「う～ん、しょうがない。ふたを開けっ放しにした僕も悪いんだ。メルビルに頼んでみるよ」
「メルビル？」
「いわゆる神様ってやつさ。ついてきな」

　僕たちは森を走っていった。さすがリスだけあって、とても速く走れた。森を走るっていうのは、学校のグランドを走るのとはわけが違う。周りの風景、木の枝や根や葉っぱや草が、僕に向かって飛んできて、あっという間に通り過ぎていく。とても爽快で、このときだけはリスになってよかったと思ったよ。
　森が僕の周りからぶっ飛んでいくと、だだっ広い草原に出た。森は草原より少し高くなっていたので、かなり遠くまで見渡すことができた。
　青々とした草原が目の前一面に広がっていて、はるか遠くに山々が連なっていた。空は澄みきっていて雲1つ無かった。素晴しい景色だった。一瞬僕は、ここにいつまでもいたいと思った。

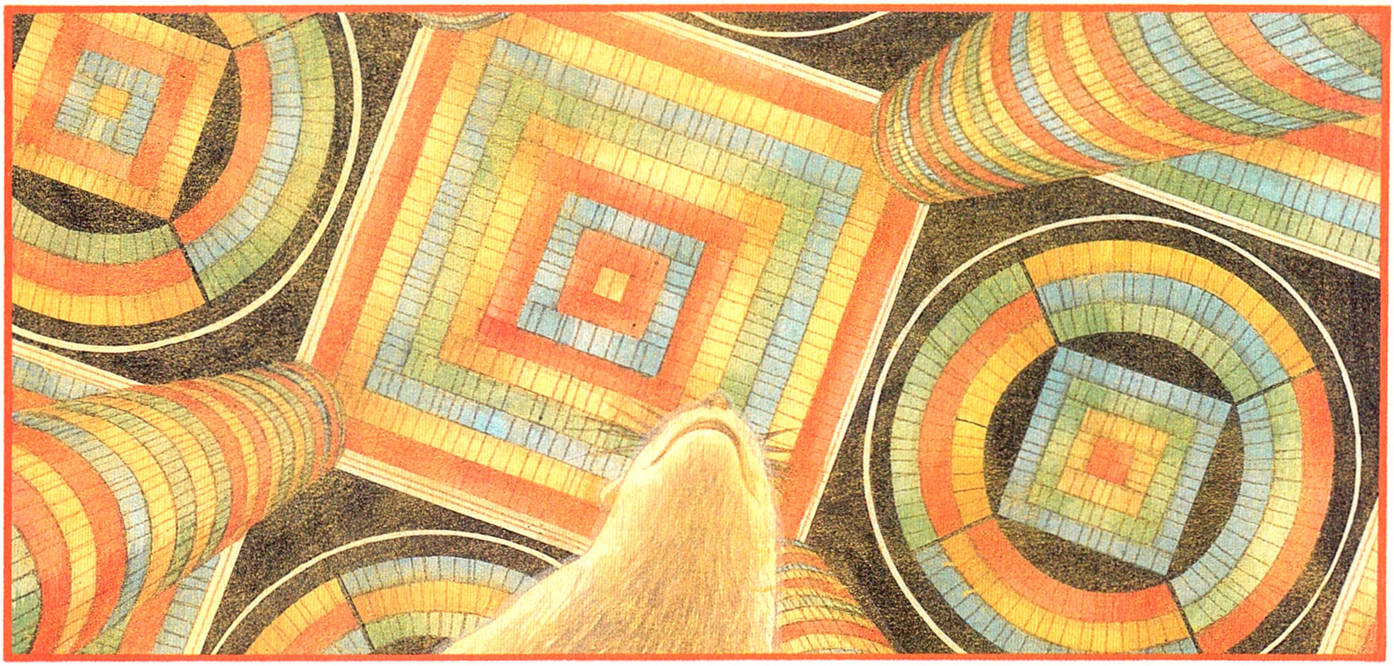
　僕は思わず立ち止まっていたが、ナンダコリャはそのまま草原に走り込んでいったので慌てて後を追った。
　しばらく走っていくと、草が生えてない大きな円形のところに出た。地面に溝が掘ってあって、どうやら大きな模様になっているらしかった。



　ナンダコリャは静かに進み、中心に着くと後足で立ってじっと天を仰いだ。
　そして「バスク」と唱えた。
　とても不思議な光景だった。ナンダコリャはそう唱えたとたん、吸い込まれるように、青空にすうーっと昇っていき、やがて消えた。
　僕はただ、あっけにとられて見ていたが、帰らなくちゃならないことを思い出し、ナンダコリャと同じように模様の中心へいって、「バスク」といった。
　次の瞬間、僕は自分の体重を感じなくなり、その次の瞬間、僕の体は空中に浮き上がりゆっくりと空を昇っていった。空に上がると、下の模様が一目で見渡せた。
「!!」
その模様は下の図の通りだ。



　昇っていくにつれて、目の前がだんだん暗くなり、そして真っ暗になったかと思うと、突然ぱっと明るくなった。
　かなり大きな、1,000畳はありそうな部屋に僕はいた。その部屋はただ大きいというだけでなく、とても奇妙な部屋だった。天井はとても高く、普通のビルの3階ぐらいまであって、窓も扉もなく、電灯もないのに明るかった。
　最も変わっていたのは、床・天井・壁の全面に、本がびっしりと敷きつめられていることだった。そしてどの本にも、僕の見たことのない文字で題名が書いてあった。
「わあ」
　僕は感嘆して思わず声を上げた。
「しっ!!　静かに！」
すぐ後ろからナンダコリャがいった。どうやらずっと後ろにいたようだ。
「ねえ、ここはどこ？」
「メルビルの神殿の中の部屋の1つだよ。目



をつぶって何もいわずに『オクベサルト』と念じていろ」

僕はいわれた通りにした。

——オクベサルト、オクベサルト、オクベサルト、オクベサルト——

——何用だ。——

心の中から誰かの声がした。テレパシーってやつらしい。

——この者が生きたままカプリキントにきてしまったのです。どうかもとの世界に帰してあげてください。——

ナンダコリャらしかった。

——よかろう。ただちに帰してやろう。——

「ちょっ、ちょっと待ってください‼」

僕は神様に向かって、ちょっとまったコールをした。多分、史上初の快挙だろう。

——うるさい。声を出すな。私はうるさいのは好まん。——

「す、すいません」

——声を出すなといったはずだ。——

——あの、神様、死んだ人間はここにくるんでしょう。なら、それなら、母さんは、僕の母さんは、いませんか？　もしいたら、一目でいいですから、どうか、どうか会わせてくれませんか。——

しばらく沈黙が続いた。

——確かにいる。しかし、それはしてはいけないことなのだ。——

——………。——

——だが、どうも私も忙しいのでおまえを帰してやるのは夜まで無理のようだ。それからこれは単なる世間話だが、ある人間界に子供を残してきた者が『静かの泉』にいるらしい。——

「あ、ありがとうございます‼」

——うるさい。それから、おまえも身をもって知ってると思うが、この世界の者は人の姿をしておらん。再会した者がいても、わからんかも知れん。——

気がつくと僕とナンダコリャは、もとの草原に立っていた。日はもうとっくに真上を過ぎてきた。

「ナンダコリャ、『静かの泉』ってのはどこにあるんだ」

「ここからじゃ見えないよ、よし、あの木に登ろう」

僕たちは、森の中に入り、ほかよりちょっと高い木に登った。そこからはかなり遠くまで見渡せた。

草原は、今いる森の北の方（太陽の位置から判断して）に広がっていて、そのはるか向こうに白い雪をかぶっている山々が連なっていた。東の方には海が見えて白い砂浜があった。南には森が地平線まで続いていて、西の方は砂漠が広がっていた。その砂漠の中に、ぽつんと小さな緑の丘があり、1本の大きな木が立っていた。

「あそこに大きな木が見えるだろう」

ナンダコリャはその木の方を向いていった。

「あの木のふもとに小さな泉があるんだ。それが『静かの泉』だよ。お、おい待てよ！」

僕はそれを聞くと一目散に木を駆け降り、西へ向かって森の中を駆け出した。とにかく時間がなかったので、あの木の下にお母さんがいる。あそこへいけばお母さんに会えると思うと、無我夢中に駆け出さずにはいられなかった。

森を走るってのはかなり難しいものだ。僕は何度もつまずいたりぶつかったりしながら、木々の葉の間からこぼれる日射しの中を西へ向かってがむしゃらに走っていった。

森を出ると背の低い草むらに出た。やがて草もまばらになり、そしてじきにそれもなくなった。

僕は砂漠に出たところで、さすがに息が切れたので一休した。日はだいぶ西に傾いていたが、青空から直接照りつける日光には充分のまぶしさがあった。

後ろからガカガサという音とともに白い物体が駆けてきて、僕の横で止まった。ナンダコリャだ。

「はあ、はあ、はあ」

僕は驚いていった。

「付いてきたの？」
「さみしいこというなよ。こうして知り合ったのも何かの縁だろ。急ごう、もたもたしてると日が暮ちまう」

暑い砂漠をやっとの思いで駆け抜けて、ようやく小高い丘に着いた時にはもう日が沈み始めていた。



丘の上のとてつもなく大きな木のふもとには、水が音もなくこんこんと湧き出ている泉があった。しかし辺りには誰もいなく水の中に何かいる気配もなかった。
僕は思わずいった。
「あれ？　誰もいないじゃないか」
「俺もおかしいと思ってたんだ。ここは砂漠を旅する者が体を休める憩いの場所なんだけど、こんな砂漠の真ん中に何か住んでるなんて話、聞いたことがないぜ」

僕は意気消沈して、ひどく喉が乾いていたので泉の水を飲み、木陰で木に寄りかかって休んだ。そうしていると、なぜかとてもくつろげて心が休まった。こういう時よく使う言葉でいうと、そう、おふくろの腕に抱かれているような……
僕はナンダコリャに尋ねた。
「ねえ、この木に名前はあるの？」
「ああ、この木か？」
ナンダコリャは目をつむったまま答えた。
「この木は『母なる大樹』というんだ」
夕陽で赤く染まった砂漠の中を、一陣の風が吹き抜けていき樹が軽くざわめいた。僕にはそれが、こころなしか微笑んでいるように思えた。

目を閉じたまま休んでいると、いつの間にか日もすっかり暮れて夜になっていた。
ふと目を開けて空を見ると、夜空いっぱいに今まで見たこともないような美しい星空が広がっていた。
「ねえ、ダメダコリャ」
「ナンダコリャだ」
「ねえナンダコリャ、君はいつも、こんなすごい星空を見てるの？」
「さあね。いつも星なんか気にしないからな、特別すごいとも思わないし興味もないね。しいていえば、光らない星のほうがまだ興味がわくね」
「光らない星？」
「だってそうじゃないか。この空全部の星の中に、1つでも、俺たちのような生物がいる星があるか？　この光り輝いてる星には虫1匹いやしないんだ。ただ熱くなってるだけでな。少しでも生物がいて、俺たちのように活動してる可能性があるのは、輝いてる星の周りを回っている光らない星だけだ」
僕たちはしばらく何も話さなかった。そして、黙って星を見ていた。見えない星を。

夜になって砂漠は、昼とうって変わって寒くなった。だが僕はなんだかとても暖かい気がした。樹が僕をやさしく包んでいてくれているようだった。
「ナンダコリャ、この世界にいるってことは、君も1度死んだのかい？」
「いや、俺はむこうの世界にいたことはないよ」
「ならどうして……」
「知らない。俺自身も俺がいつ生まれたか分からない。ただずっと、メルビルを手伝ってきたんだ」
「手伝いって？」
「むこうで死んだ人間の魂を、こっちに連れてくるんだ」
「例のあの……なんていったかな」
「『光の暗い道』」
「そう、それを通って？」
「そうだよ。あの時はちょうど小さな子の魂を連れにいったんだ。その時道に迷っちまったわけさ。そしてみんな『光の暗い道』を通るとき記憶を無くしちまうんだ。生きたままきちまった場合を除いてはな」
風が吹いて樹がざわめいた。
「僕の母さんは僕が小さい頃死んだんだ。」
「どうして？」
「胃ガンさ。いきなり入院して2カ月後に死んじゃった。だからあまりよく覚えてないんだ。ただ暖かくてやさしくて、そばにいるととてもくつろげる人だったよ。」
「でも、せっかくこんなとこまできたのに誰もいないなんてな。初めてだぜ、メルビルが間違えるなんて。」
「いや、メルビルは正しかったよ。そして僕は母さんに会えた。確証はないけどね。」
そして僕たちは眠った。
――起きろ、起きるんだ。――
「ムニャムニャ」
――おい、起きないか。――
「ウ～ン」
――えい、起きろ、この！――
ポカ！
「あいて!!」
誰かにたたかれたような気がして目が覚めた。砂漠は相変わらず夜だった。
「ウ～ンなんだ？」
ナンダコリャも目を覚ましてしまったようだった。



――もとの世界に帰る時間だ。――
メルビルだ。一体どこから呼びかけてくるのかさっぱりわからなかった。
――泉をのぞいてみろ。――
僕はいわれた通り泉をのぞいてみた。
何がどうなっているかはわからないが、泉を通して僕の部屋がもとの世界が見えた。



──そこに飛び込むのだ。そうすれば人の姿でもとの世界に戻ることができよう。──

──………。──

──どうした。早く飛び込まぬか。──

──あの、メルビル、お願いです。ナンダコリャと別れの挨拶をさせてください。──

──よかろう。──

僕はナンダコリャの方を見た。

「さよなら。とっても楽しかったよ」

「『またね』だろ」

「なんで」

「おまえが死んだ時は俺がこっちに連れてきてやるよ」

「縁起の悪いこというなよ」

僕たちは笑った。

僕は泉のほとりに立った。そしてもう1度ナンダコリャを見ていった。

「またね」

泉に飛び込むと、僕の部屋に落ちた。

ドシーン!!

僕は大きな尻もちをついた。尻もちの大きさからいって、確実に人間に戻ったようだったよ。

そのあと僕は父さんに、

「こんな遅くまでいったいどこをほっつき歩いてたんだ!!」

と、こっぴどく叱られた。

それからは以前と全く変わらない毎日が続いている(四つんばいになって走るのが上手くなった以外は)。

マンホールや草原の模様は、後日、教会へいった時明らかになった。どうも、はりつけになったイエスを型どったものらしい。

それから僕はもう1つ考えたことがある。天国にいて、白い羽を持っていて、死んだ人の魂を導いて、神様の手伝いをしてるものについて。そう、ナンダコリャは天使だったんじゃないかってことをね。

(おわり)

●さて、15歳の梅坪くんのファンタジーワールド、いかがでしたでしょうか。イラストの品川るみさんも力のはいった作品を描いてくれました。御感想、御意見をお待ちしています。

恒例となったこのファンタジーノベルコンテストですが、来年もまたかならずやりたいと思います。今回、入賞をのがした方もまたチャレンジしてくださいね。参加してくれた全員の方、どうもごくろうさまでした。それではまた。(編集部)



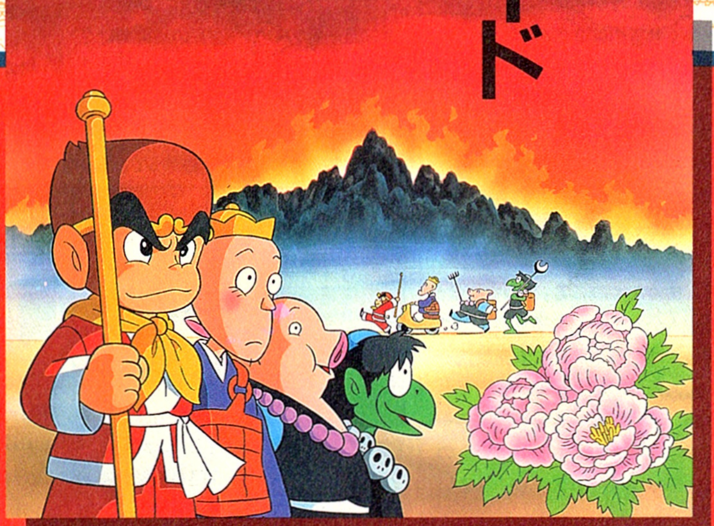
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です
平安京エイリアン
はまりの名作。
1000年前の京のみやこでくり広げられる、エイリアンとの果てしなき戦い。●おもえば9年前、日本中のゲーム少年がとち狂った。●これが爆発的ヒットを記録したスーパーソフト。●エイリアンを生き埋めにする、穴に秘密の奥深さ。●耳にやきつくマルチマトリックスサウンドシステム(MMSS)●究極のアレンジのニューバージョンと、オリジナル版が一つに。ゲームボーイ2台つなげば、通信2人プレイモードで遊べる●2人のパワーを一つにして戦う協力モード。●対戦モードで戦うと、倒したエイリアンは相手の画面に乱入。のめりこむオリジナルゲーム。
meldac
ゲームボーイ「平安京エイリアン」
希望小売価格3000円(内税)
テレフォンインフォメーション
03(403)6663
株式会社メルダック 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル東館 〒107
© 1989 MELDAC／LIVE PLANNING



ふぁみこんむかし話 遊遊記（ゆーゆーき）

前編・後編 大特集 攻略ガイド

東洋のヒロイック・ファンタジーとして思い浮かぶのが「西遊記」。三蔵法師の許に集まった悟空、八戒、悟浄が、魔物や妖術を相手に戦っていく。これに恋や笑いを盛りこんだのが「遊遊記」なのだ。とにかく楽しいぞ！

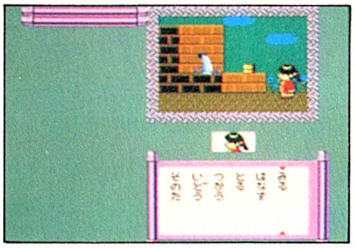


任天堂
前編・後編発売中
¥2600（税込み）

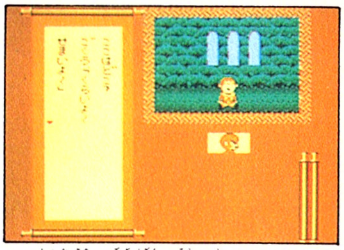
さて、とうとう待望の「遊遊記・後編」が発売となったね。もう、みんな遊んでいるかな？　前編よりも少し難しいので苦労していると思う。そこで、この特集。きっと役立つこと間違いナシだ。おっと、その前に前編の復習をしておこうか。

◆第1章

最初の主人公は女の子。ある夜、森に隕石が落ちた。女の子は、誰かに呼ばれているような気がして森へと向かう。隕石は真っ赤に燃えていて、近づくことすらできない。ここでアイテムが必要。「水」だ。家の裏で入手できるぞ。この水をかけると隕石が割れてお猿さんの登場。ひとり暮らしで寂しいと感じていた女の子は、お猿を家へ連れて帰ることにした。楽しい生活が始まったのだ。ところが、それも長くは続かなかった。ある日、森へでかけた悟空は、昔、犯した罪によりお釈迦様に捕まってしまったのである。せっかく友だちができたと思ったら、再び女の子は寂しい暮らしに逆戻り。そして女の子は悟空を改心させることのできる「光のこづち」を求め、旅立った。



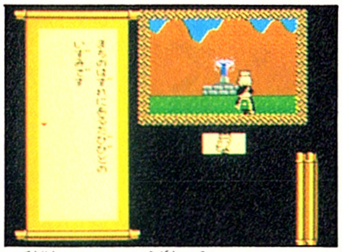
↑森に落ちた隕石は真っ赤に燃えているため、ここで水をくんでおかないとダメなのだ



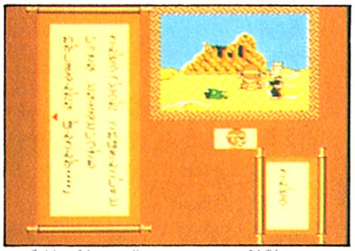
↑お釈迦様に五行山の牢へ閉じこめられてしまった悟空。ここで彼の記憶が戻る

◆第2章

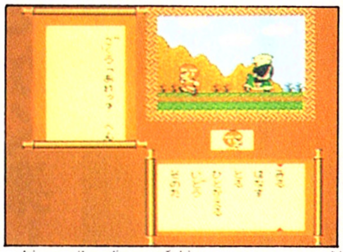
2章目は「光のこづち」を捜す女の子が主人公ではない。主人公は三蔵法師なのだ。彼は、ありがたいお経を取りにいくため、長安の都を後にする。目指すは天竺。しかし、途中には砂漠があり、これを越えるにはアイテムが必要なのだ。それは「水」。都の近くには泉があるぞ。水を手に入れたら、砂漠の中で早速使ってみよう。そして西へ進むと…五行山の牢だ。ここは、あの悟空が閉じこめられている。乱暴そうな悟空を三蔵は無視しようとしていたが、ふとしたことから牢から出してしまった。さあ大変！　お釈迦様には「悟空を供にして天竺へいけ」なんていわれるし……。どうやったら、この乱暴者を弟子なんかにできるのだろう。ここの謎自体は全然難しくない。「遊遊記」のウリである「ひとかえる」コマンドをうまく使えばいいのだ。お釈迦様にもらった金の輪「きんこ呪」を悟空の頭に見事はめられればＯＫ。この「きんこ呪」は、ある呪文を唱えることで締められるので相手は反抗できないわけだ。さて、悟空を仲間にしてさらに西へ進むと、やがて村が見えてくる。ここでは八戒を仲間にできるが、そこまでの過程が少々複雑。八戒が三蔵に化けてしまうのだ。これを見破るにはやはり「ひとかえる」コマンドが必要。ニセ三蔵は「きんこ呪」を締める呪文を知らない点に注目せよ。



↑天竺へ行くには砂漠を越えなくてはならない。だからこの泉で水をくんでおこうね



↑悟空を牢から出してしまった三蔵だが、お釈迦様にもらった「きんこ呪」を使えば大丈夫



↑村から逃げ出した悟空たち。ところが、三蔵と八戒が入れ替っていたから大変大変

◆第3章

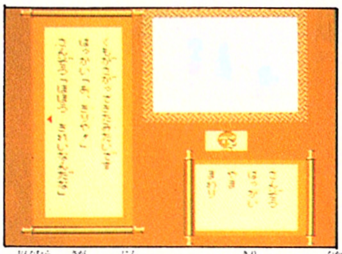
三蔵の一行は、女の人しか住んでいないといわれる女村を捜すことになる。ここは謎を解かないと先へ進めないぞ。ヒントをくれるのは3匹のパンダ。3匹が同時に違うことを話すから、意味がよくわからない。紙にメモって考えよう。相手は3匹なんだから……ほら、もう答えがわかったでしょ？　女村へ辿り着いたら銭湯へ。番台のカッパは浮かない顔をしている。彼によると、村の娘たちは、みんな金角と銀角にさらわれてしまったとのこと。その中には、最初の主人公だった女の子も含まれているかもしれないと聞いて悟空は決心した。金角たちの城へいく、と。番台のカッパの案内で城へと急ぐ三蔵の一行。しかし、そこで待ち受けていたのは「ザ・チャンス・デスマッチ」という壮絶なクイズ大会だったのだ。ここでカギを握るのは、最後にクイズに挑戦するカッパである。彼への問題は今までと違い、名前と同じ入力形式で答えを入れなければならない。問題は、

- 三蔵一行の中で一番背の高いのは？
- 悟空の入れられていた牢の名前は？
- 三蔵の住んでいた街の名前は？

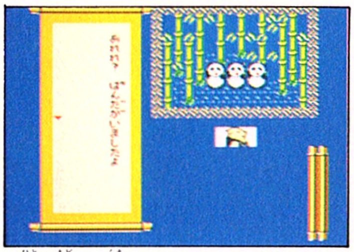
の3つのうちのどれかが出題される。答えは書かない。問題がわかっているのだから、あとは自分で考えてみようね。あ、それから「一休さん」を呼んでセーブしておくのも忘れてはいけない。見事、この問題に答えると捕まっていた村の娘たちも助けることができる。が、その中にあの女の子はいなかった。村のお婆さんによると数日前に見ただけらしい。心配する悟空。しかし、旅をやめるわけにはいかない。悟浄（カッパ）を仲間にした一行は再び西へ。



↑金閣と銀閣の城へ到着。ここで、一体どんな戦いが待ち受けているかと思っていたら…



↑女村を捜す3人だが、そこに霧が……。仲間とはぐれないようにしなければならないぞ



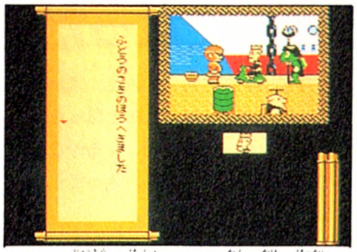
↑人を惑わす熊というのが、このパンダ。3匹が同時に話すので意味がわかりにくいんだ



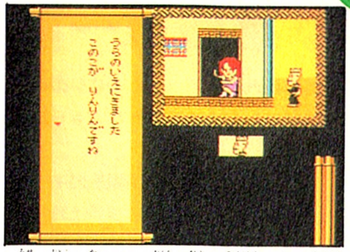
↑光のこづちを入手した女の子。今度は悟空を捜す旅へ出発しなければならなくなった

◆第4章

金角たちにさらわれていた娘たちの中には、あの女の子はいなかったが、カッパの悟浄が仲間になった。西へと旅を続ける一行は大きな船を見つける。どうしても船で行きたいという三蔵に負けた。だが、キップがないぞ。この章は船に乗れればクリア。ところが、そう簡単にはいかない。ポイントとなるのは会話メッセージと、特殊能力の使い方。もっとすごいヒントを書いちゃうと「ドラム缶の陰」と「店の男の悩み」かな。いわゆるハマリはないけれど、前編中で一番の難易度の高さをナメてはいけない。バカらしいと思ったことでも、どんどん実行してみよう。きっと道は開けるはずだからね。悟浄の持つ術「人の心を読む」が必ず役に立つとだけは書いておこう。



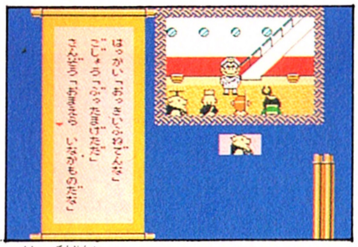
↑ここは重要な場所。ドラム缶の陰で八戒の化け技を使えばいいんだ。ところが……



↑店の男の代わりに女の人に告白に行く三蔵。彼女のメッセージはメモっておくといいぞ



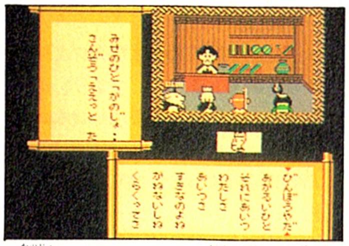
↑旅を続ける一行の前に大きな旅が。天竺行きだと楽ができそうなんだけどね



↑船は天竺行きだったけど、キップがなければ乗れない。お金も持っていないし……



↑結局ニセのキップが見破られて、本物を買うことになってしまった。でも、お金が……



↑彼女からのメッセージを男に伝える場面。うまく伝えられると、道が開けるんだ

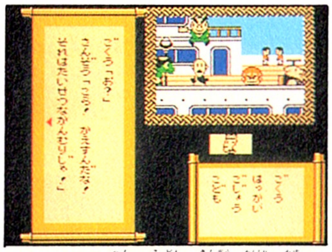
◆第5章

さて、いよいよ最終章だ。この章はとにかく頻繁に「ひとかえる」コマンドを使うことになる。難しいのは前半だ。船の旅を楽しむ三蔵の冠をひとりの少年が盗んだことから事件は始まる。少年の名は、紅がい児。悟空と八戒、悟浄の３人は、三蔵の冠を取り戻すために紅がい児を捜す。しかも、悟空は操舵室、八戒は食堂、悟浄は機関室というように別行動をとるのだ。大サービスで、紅がい児の現れる場所の順番を書いておこう。操舵室→甲板→食堂→機関室の順だ。もちろん、先回りするなんてことは不可能。彼は相手がひとりの時にしか現れないので、そういう状況を作ってやることがコツかな。無事、紅がい児から冠を取り戻すと、一行はラウンジでお酒を飲むことになる。そこでピアノを演奏しているのは、何とあの女の子ではないか。よかった、よかった。これで５人全員揃ったね。船は天竺行きだし、これで前編は終わりかな。いや、甘いぞ、その考えは。何といっても、あの紅がい児は牛魔王の息子。このままのはずがない。案の上、ラウンジに紅がい児がやってきてヘタな歌を歌い始めた。みんなは耳を押さえて苦しむ。ほとんど殺人音波に近い。怒った悟空は、決着をつけるために再度紅がい児と戦う。ここの部分はアクションゲームだ。飛び回る紅がい児に何回か体当たりすればいい。こちらがやられることはないのでリラックスしてプレイしよう。こうして紅がい児をやっつけた悟空だが、そこに牛魔王が現れた。息子をいじめた悟空をヤツが許しておくわけがなく、その強大な力で竜巻を起こしてきた。船は沈みかけ、乗っていた人たちも竜巻に吸い上げられていく。三蔵も八戒も悟浄も……。その時、悟空の方へ泳いでくる人がいた。女の子だ。彼女は悟空に「光のこづち」を渡し、

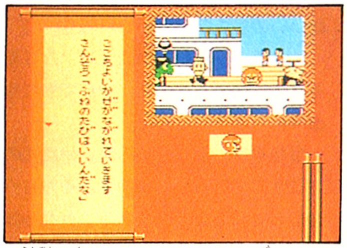
「悟空、そのこづちを絶対に手離してはダメよ。この世を救えるのは、あなただけなのだから……」

女の子の言葉を聞きながら、ふたりも竜巻に吸い上げられ、そして意識がなくなった。

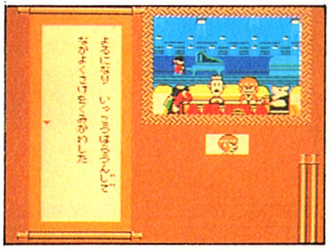
（前編おわり）



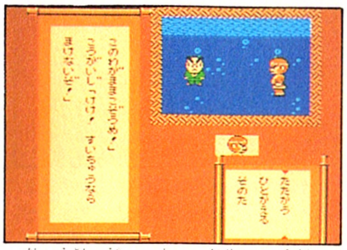
↑ところが、変な子供が三蔵の冠を盗んでしまったから大変。取り戻さなくちゃ



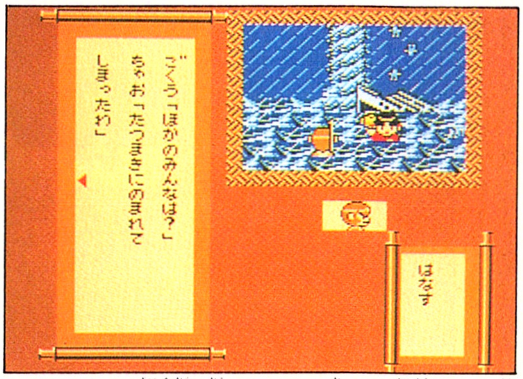
↑三蔵の持っていたスクーターを売ることでようやく船へと乗ることができた。やったね



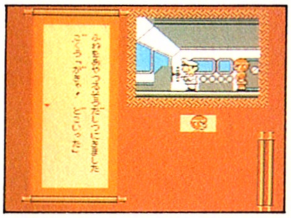
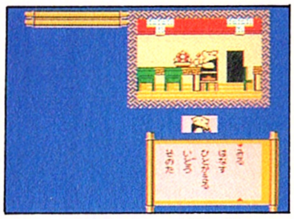
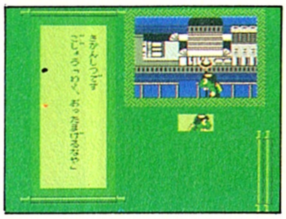
↑冠を取り戻した一行は、ラウンジでお酒を飲むことにした。おや、向こうでピアノを演奏してるのは



↑再び子供（紅がい児）と対決する悟空。ここはアクションゲームだけど、とても簡単



↑ああ、やっぱり牛魔王が怒った。ヤツの起こした竜巻によって船は沈み、仲間も散々になってしまう。女の子は悟空にこづちを渡す

↑悟空は操舵室、八戒は食堂、悟浄は機関室へと手分けして子供を捜すことになった。この子供の正体は、あの牛魔王の息子。無事に冠を取り戻したところで何が起きるんだろうね、これは。果たして天竺へ行けるのかなあ？

❖第6章〜散り散りになった仲間を集めろ！

「この暴れ猿め！　よくもワシの可愛い息子をいじめてくれたな。もう許さん！」

最後に聞いたのが、牛魔王のそういった叫びだった。悟空の視界は真っ暗になり、そして――。

いよいよ待望の「遊遊記・後編」の始まりだというのに、何とも悲しいスタートだね。せっかく集まった５人の主人公は、牛魔王の強大な力によって散々にされてしまった。つまり、また仲間を捜していかなくてはいけないわけだ。こいつは困った。

最初に登場するのは悟空。画面が真っ暗なのは、彼が気を失っているからだね。やがて、悟空の意識が少しずつ戻ってくる。それにつれて、マヒしていた五感も回復する。

身体中が痛い。

寒い。何といっても寒い。

やっと目を開くと、そこは一面が氷に覆われた世界だった。

牛魔王の起こした竜巻によって、かなり北の地方へと飛ばされてしまったようだ。そこで気がついた。他のみんなは一体どこに？



↑後編のスタートだ。悟空たちが牛魔王の力によって散々にされたところからだ

悟空は大声で叫んでみた。誰かが近くにいれば応えてくれると思ったからだ。しかし、返事が聞こえるかと思って耳をすませてみても、返ってくるのは冷たい風の音ばかり。

仕方なく、悟空は歩き始めた。

彼の心には、ひとつの疑問があった。牛魔王の強大な力のことだ。ヤツとは昔、天界を荒し回った仲なので、よく知っているつもりだったのに……。一体、どこであんなスゴい力を手に入れたのだろう。

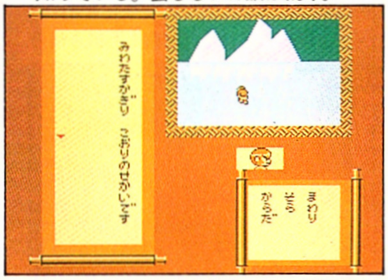
悟空は歩き続ける。

ここは自由に歩きまわれ、しかも果てがない。つまりマッピングをしてもムダってわけだ。やるべきことはただ1つ。「聞くこと」である。

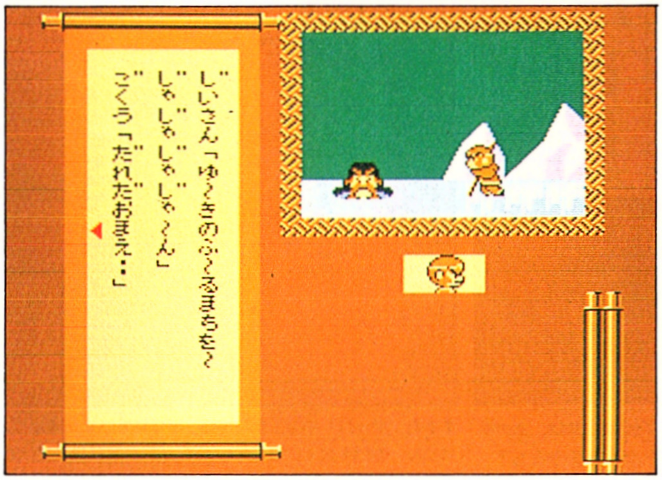
これさえやれば、たとえどこに移動したとしても、バリバリと氷が割れて、中から、

「雪の降る街を〜、じゃじゃじゃじゃ〜〜ん」という歌とともにひとりの老人が現れる。この老人は自分のことを、「雪を愛して300年、ワシが雲じじいじゃ！」

と説明する。彼の話によると、どうやらお釈迦様の知り合いらしい。しかも、不思議なことに悟空のことをよく知っている。雲じじいの話は続く。



→気がつくと、そこはシベリア。寒いし、身体中は痛いし……。とりあえずは歩く



→突然現れたのは「雲じじい」と名乗る老人。彼はお釈迦様の知り合いらしく、いろいろなことを知っている。しかし…

「ここはシベリアじゃ。三蔵たちはハワイにいると聞いておるぞ」

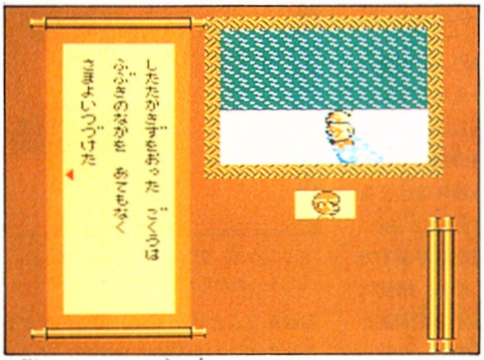
えーっ、三蔵たちはハワイまで飛ばされていたのか。シベリアは北、ハワイは南。遠いなぁ。

雲じじいは、悟空へ「ハワイに行きたいか？」と訊く。行きたいと答える悟空に、雲じじいは勝負を挑む。

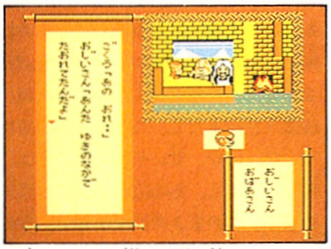
「ワシに勝ったら何でも教えてやる」



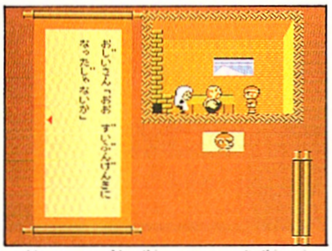
↑ワシに勝てば何でも教えてやる、と雲じじいにいわれ、ふたりは戦うのだが…



↑光のこづちまでも取り上げられてしまった悟空は、吹雪の中をあてもなく歩き続けるが、いつしか力尽きてしまい……



↑気がつくと、暖かな家の中だった。この老夫婦が看病してくれたみたいだね



↑雲じじいは北の方にいるとの情報を得て、悟空は老夫婦の家をあとにする



↑実力の差がありすぎた。必殺の飛び蹴りによって悟空の負けが決まってしまう

こうして、ふたりの戦いは始まった。しかし、この勝負、悟空には不利だ。ケガをしているし、何よりも実力が違いすぎる。

「とどめじゃ〜〜っ!!」

雲じじいの必殺の飛び蹴りが、悟空のノドに突き刺さった。勝負は終わった。

雲じじいは、いつでも挑戦しに来るがいい、といい残すと姿を消した。

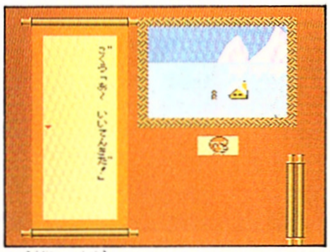
心も体もボロボロにされ、光のこづちさえも取り上げられてしまった悟空。棒を杖の代わりにしてヨロヨロと歩くが、そのうちに倒れ……。そして気を失ったのだった。

気がつくと、そこは暖かい家の中。心配そうに自分を見つめる老夫妻に、悟空は驚いた。どうやら彼らが助けてくれたようだった。

ここでのメインは情報収集。雲じじいがどこに住んでいるのかと、ハワイに行くにはどうすればいいのかを聞けばいいだろう。

老夫妻の手厚い看護により、みるみるうちに回復する悟空。やがて外にも出られるようになった。

目指すは、雲じじいの家。彼は北の方に住んでいるらしいので、そちらへ進むことにしよう。できることならばハワイにもひとつ飛びの乗り物「きんとうん」も見つけたいね。



↑昨日の吹雪がウソのようだ。ここのマップは広そうだけど狭い。北へ進もう！

❖きんとうんを手に入れてハワイへ！

このシベリアのマップは、移動コマンド入力時に東西南北の4方向が選べるため広そうに感じるが、実はとても狭い。第1章のマップぐらいだから、もちろんマッピングも必要ないよ。

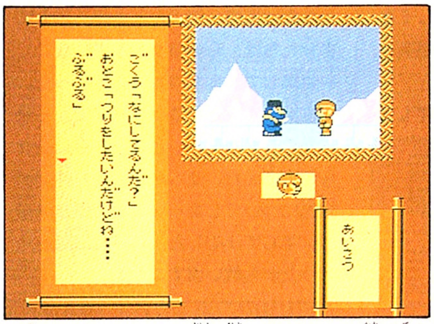
さて、まずは北へと歩いていこう。すると、ひとりの男に会う。彼は釣りをしようとしているのだが、何か変だ。困っているようにも見える。こんなところで釣りをするなら、当然氷に穴を開けなければムリ。悟空なら簡単かもしれない。ここで彼を助けてあげると後できっといいことがあるに違いない。

悟空は、さらに北へと歩いていく。すると、目の前に大きな氷山がそびえており、これ以上北へは進めない。この氷山が怪しいように感じるけれど、つるつるしていて登れない。後回しにするしかなさそうだ。

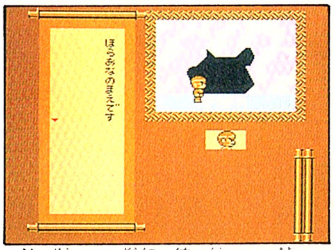
次は西へ行く。そこには雪ダルマがひとつと、キツネが一匹いる。このキツネは悟空が何かしようとするとおびえて逃げてしまった。キツネもそうだけど、ここにある雪ダルマも重要だ。これに隠されている謎を解かないと、第6章のクリアは不可能。ま、今はムリなので、とりあえずは東へ戻ってみる。すると、先の氷山の上にキツネがいるではないか。このキツネが重要なカギを握っているのは確かだ。捕まえることができないなら、手なづけてしまうのがいいかもしれない。キツネが好きな食べ物はどこかにないかな？　そう、先刻の釣りをしている男のところへ行ってみようか。きっと道が開けるはずだ。

氷山の東には洞窟がある。中は真っ暗。ここに雲じじいが住んでいるような気がするんだけど、真っ暗で道が判らない。誰かが道を案内してくれればうれしいのだけれど……。

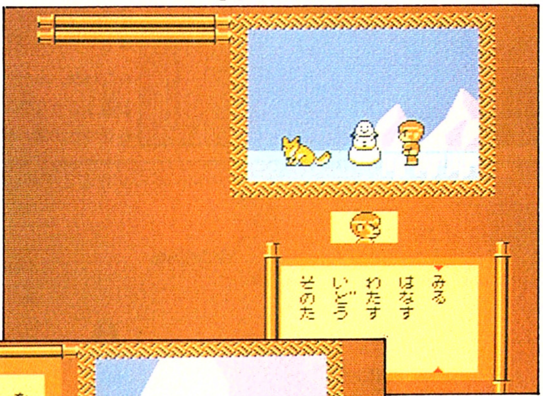
いくつかの手順を踏んで、悟空はようやく雲じじいに会うことができた。さらに、そこに「きんとうん」があったのだ。再び、ふたりの対決。しかし、ケガが直っても実力の差がありすぎだ。悟空は負け、家から追い出されてしまう。勝負で勝つのがムリなら、他の方法をみつけるしかない。残された謎は雪ダルマ。彼の協力で「ブレスレット」を見つけられれば、クリアも目前。「光のこづち」と「きんとうん」を入手した悟空は、老夫妻に別れを告げる。



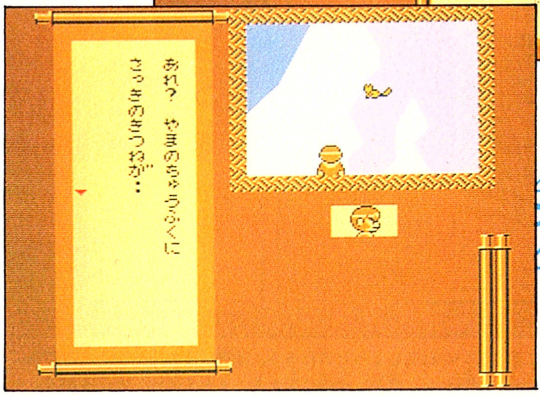
↑釣りをしたがっている男の人がいる。ここで彼の手助けをしてあげれば、いいことがあるかもしれないぞ



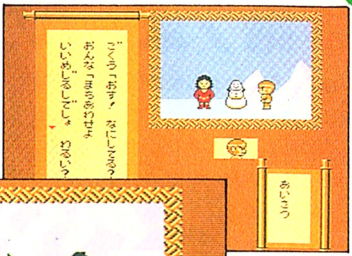
↑北の方にある洞窟。中は暗いため迷ってしまう。何か目印があればいいのに…



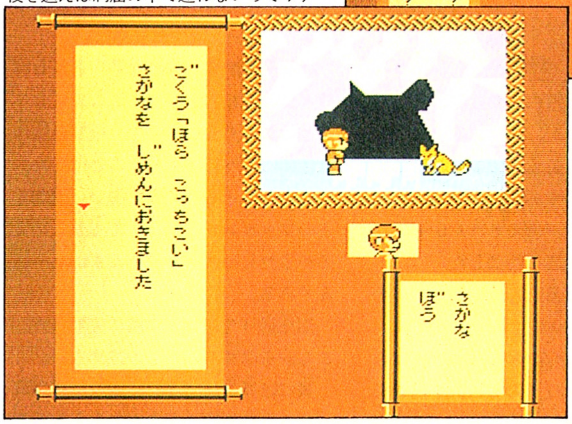
→キツネと雪ダルマ。この6章ではふたつとも大切な役割を果たしてくれる。雪ダルマはともかく、キツネの方は悟空を怖がっているようだ。手なづけるには何かアイテムが必要みたいな気がするぞ



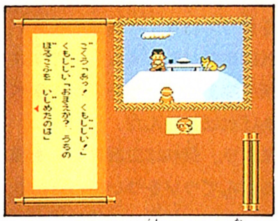
←氷山の中腹には先のキツネが。捕まえようにも傾斜がキツいためムリ。どうやら今の段階ではキツネ以外のことをしなければならないみたいだ。雪ダルマも同じく後回し。うーん、どうしようか？



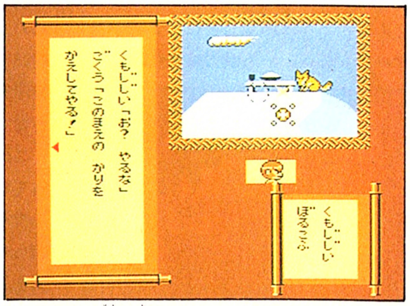
↑雪ダルマに隠された謎（？）を解明しようとする悟空だが、この女の人が邪魔をしてくる。この雪ダルマを目印に待ち合わせしている人だってさ。ああ迷惑



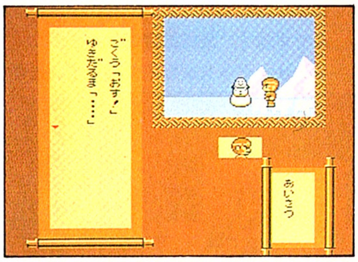
↓釣りをしていた男からもらった魚をあげるとキツネが寄ってきた。すると、このキツネは洞窟の中へ入っていくではないか。後を追えば洞窟の中で迷わないってワケ



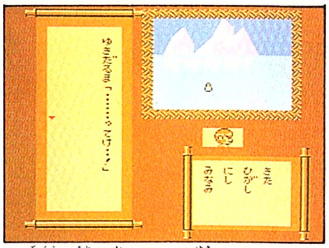
↑このキツネは、雲じじいが飼っていたのだ。ここで彼と戦ってもやっぱり勝てない。とほほ



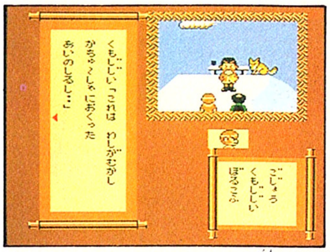
↑空を飛ぶことのできる「きんとうん」も雲じじいが持っているため何とかして彼を説得しなければならないね。もちろん戦うばかりでは道は開けないのだ



←ようやく女の人がいなくなったけど、この雪ダルマは話しかけても殴っても反応しない。仕方ないので家へ帰ろうか



↑悟空の後を追ってくる雪ダルマ。げげ、コイツ生きているのか？　ムムッ不思議



↑ブレスレットというアイテムを雲じじいに見せれば、この章はクリアだ

❖第7章～ハワイにも牛魔王の魔の手が

ひょんなことから悟浄と出会った悟空は、雲じじいにもらった「きんとうん」に乗り、南へと進む。

ここは南の島・ハワイ。

きんとうんで上空を飛ぶふたりは、妙なことに気づく。街には、牛のマークがたくさん見られるのだ。これが何を意味しているか、キミには判るだろう。そう、牛魔王の魔の手は、ここにも伸びているのである。

悟空と悟浄は、きんとうんから降り、街の様子を調べることにした。

まずふたりが目にしたのは、1枚のポスターを取り囲む3人。おじさん、おばさん、子供だ。おじさんとおばさんは口ではポスターの女の人をほめているが、悟浄の術「心を読む」で調べてみると、不思議なことに、このポスターの女の人――らせつ女を怖がっているではないか。うーん、こんなに美しい人が、どうして怖いのかな？

対して子供は何か悩みがあるようだ。「ああ、早くしないとパレードが始まっちゃうよぉー」

パレードが怖いのかな？　どうもハワイには変な人が多い。ここでできることはこれぐらいなので、悟空と悟浄は他の場所へ行ってみることにした。

このハワイも広そうで狭い。面倒くさいマッピングをしなくても楽しめるのがうれしいね。とりあえずは北へ進んでみる。

海岸通りで道はT字路に変わった。ここからは東か西へしか進めない。

東には派出所（？）、西には牛丼屋があるだけだが、そのどちらもが重要なカギを握っている。牛丼屋でうまく対処すれば牛丼がもらえる。この牛丼を派出所で捕まっているモグラに食べさせてあげればいいんだ。

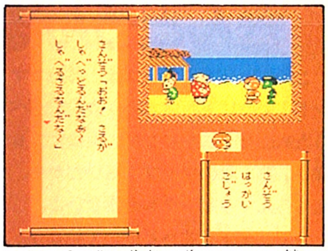
このモグラ、最初は三蔵のことを知っているなんてウソをついていた、とんでもないヤツ。結局、三蔵の行方は判らなかったけど、代わりにサングラスをもらった。こんなの役に立つのかな？　なんて思っていたら、役に立つんですねぇ。最初に登場した子供は、このサングラスがなくて困っていたのだから。そしてお礼に情報をすれる。

ポスターの女の人は、らせつ女。牛魔王の妻なのだ。彼女は自分のことを美しいといった人を家来にし、それ以外は天じく送りにしてしまうらしい。

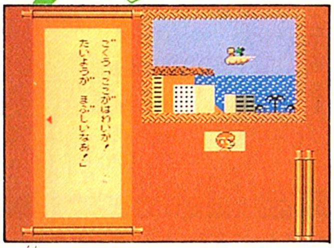
悟空たちは三蔵がいたらしいビーチへ急ぐ。そして、そこで三蔵と八戒に再会する。ところが、そのふたりの様子が変だ。特に三蔵は頭がおかしくなってしまい、悟空のことなど当然判らない。

八戒は、三蔵がおかしくなってしまったのは悟空が原因だと主張。さらに自分たちは、らせつ女の家来になり、一生楽して暮らすつもりだといった。

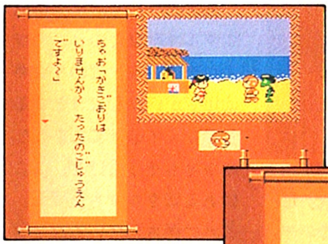
事実、八戒たちはパレードで、らせつ女のことを美しいといい、車に乗せられて消えた。せっかく会えた仲間が敵側についてしまったことで悟空は悩む。そして決心した。八戒と三蔵をらせつ女から救い出すことを。



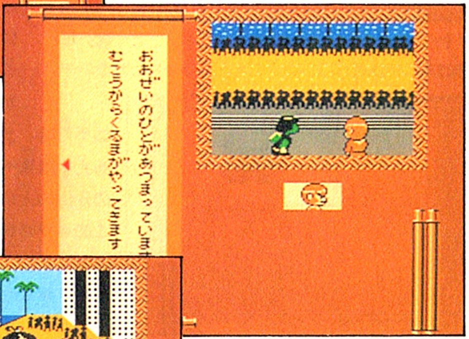
↑女の子は実は八戒が化けていた。彼は三蔵と一緒にらせつ女のところへ行く



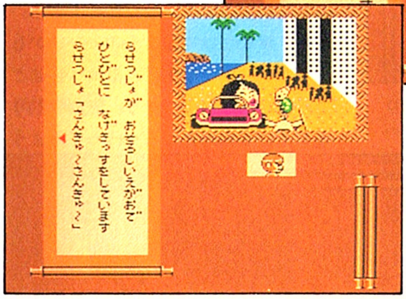
↑雲じじいにもらった「きんとうん」で悟空と悟浄は、ついにハワイに到着だ！



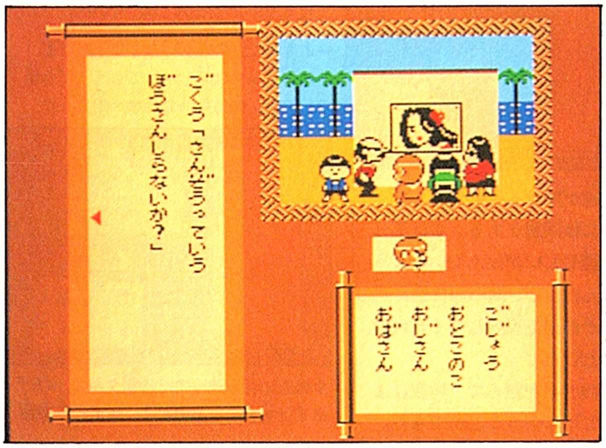
↑困っている少年を助けてあげると、三蔵をビーチで見かけたと教えてくれる。ところが、そこで出会ったのは、あの女の子だった！



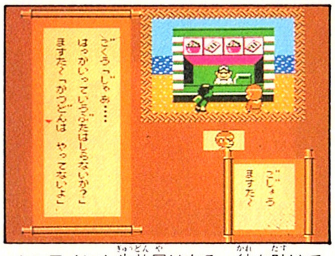
↑そんな八戒と三蔵を止めるため、悟空たちはパレードへ。らせつ女の家来になるのは、牛魔王の家来になるというのも同然なのだからね



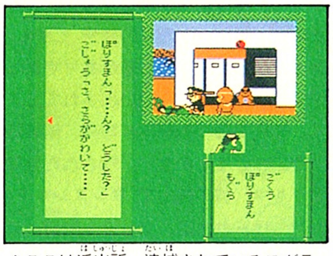
←これが、らせつ女。顔がポスターと違うような気がする。八戒たちはらせつ女の車へ乗り、消えてしまう



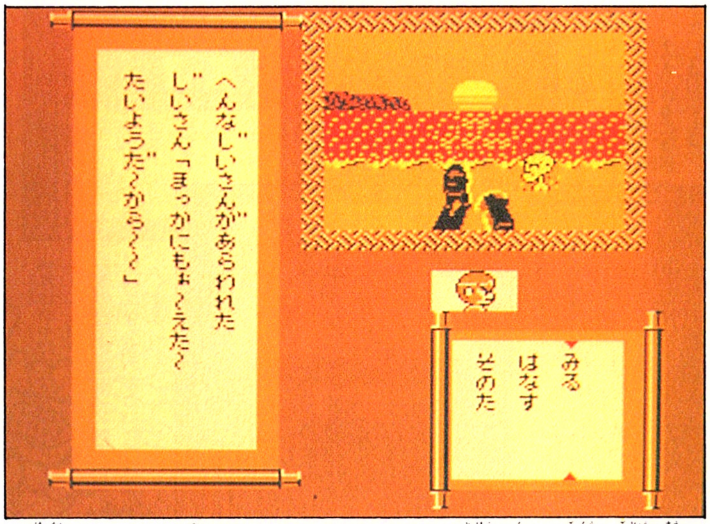
←ポスターの女性の名は「らせつ女」。何とあの牛魔王の奥さんなのである。美しい女性なのに人々から怖がられているようだ。それはいいとして、三蔵は一体どこ？



↑ハワイにも牛丼屋はある。彼を助けてあげると牛丼をくれるんだ。ラッキー♡



↑ここは派出所。逮捕されているモグラが怪しいぞ。悟浄は皿が乾いて倒れるし



↑八戒たちは、どこに連れていかれてしまったのだろう。途方に暮れる悟空と悟浄の前に雲じじいの弟「砂じじい」が現れた。自分に素直に生きることが大切だ、というが……

❖何と、八戒が裏切ってしまった！

らせつ女がいるのは「ホテル牛魔王」だということを知った悟空と悟浄は、そこへ急いだ。13階へ上がる。幸いなことにらせつ女はいないが、4つの内の2つの部屋には鍵がかけられている。鍵を捜さなくては――。その時！

らせつ女の部屋で鍵を捜す悟空の前に八戒が現れた。完全に牛魔王側についてしまった八戒は迷わずらせつ女を呼ぶ。早く鍵を見つけて三蔵を助けなければならないというのに……。

鍵がかけられている2つの部屋の内のひとつは開いた。中には女の人が捕まっていたのだ。彼女は牛丼屋の主人の娘。牛丼をくれたお礼に逃してあげるべきだよね。彼女をしばっていたロープは役に立ちそうなので拾っておくのを忘れずに。

次は三蔵の部屋を――と思ったのに合う鍵がない。仕方がないので、先に入手したロープを使おう。つまり、窓の外から次の窓へと飛び移ろうというのだ。この辺りはゲームオーバーになりやすいので、こまめに一休さんにお世話になること。

無事、成功！ 部屋の中には三蔵がひとりだけいた。話しかけるが、やっぱり頭が変になっていて悟空のことが判らない。

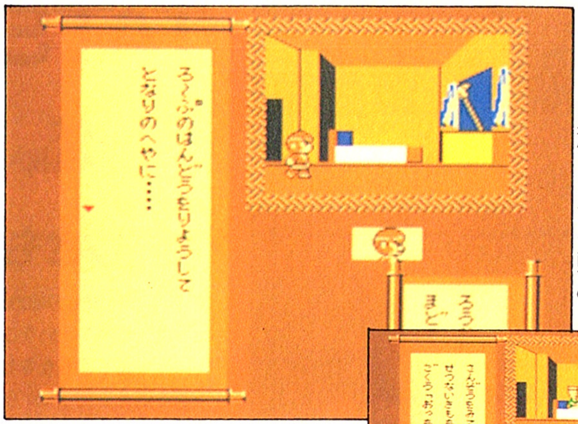
悟空は悲しくなってきた。

いやいや連れてこられた天竺への旅。普通なら三蔵を憎んでもおかしくないはずなのに、悟空は、そんなことは全く感じなかった。八戒の言葉が思い出される。

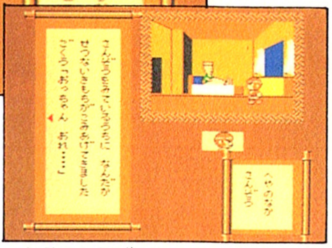
「悟空のために、三蔵はこんな風になってしまった……」

ここでキミは、ある言葉を入力しなければならない。それは、今の悟空の気持ちを、たった6文字で表さなければいけない。ヒントは、八戒の言葉をよく考えて……ということかな？ ここで見事正解（？）すれば三蔵は元に戻る。しかし、そこにあのらせつ女が現れてしまった！

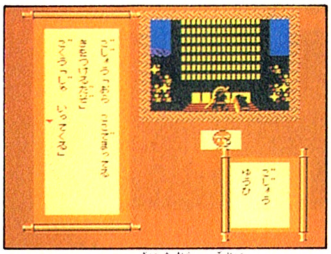
どうする悟空。戦うのもいいが、時には逃げることも大切だよ。



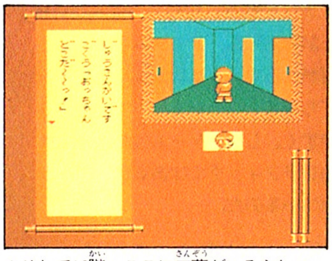
←ある場所でロープを手に入れたら、ようやく三蔵の部屋へ行くことができる。でも、船の沈没のショックで頭が変になってしまった三蔵をどうやって直すの？



↑三蔵の部屋に入ることはできたが、これからどうすればいいのだろう。とほ

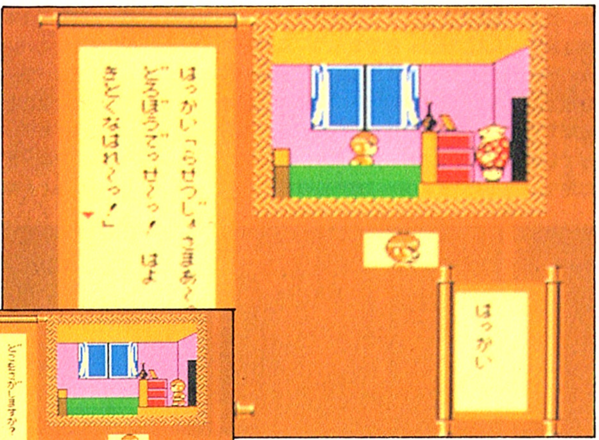


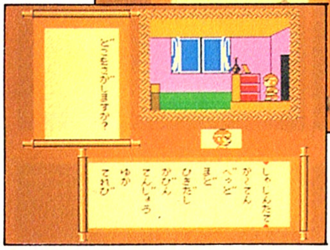
↑ここは、ホテル牛魔王。悟浄をホテルの前で待たせ、悟空は単身乗りこむ



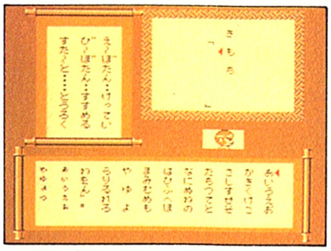
↑そして13階。ここに三蔵がいるらしいのだが……。とりあえず調べていこう

↓カギの隠されていそうな場所は全部で9ヵ所。片っ端から調べていくしかないんだろうね、この場合





↑らせつ女の部屋でカギを捜す悟空の前に、八戒が現れ、大声を出す。「泥棒でっせー！」そう、八戒は悟空を裏切り、らせつ女の仲間になってしまったのだ。う～む、イヤなヤツ



↑今の悟空の気持ちを入力する場面。後編の前半で一番難しいところだぞ



➡見事、悟空の気持ちを表現できれば三蔵は元のようになってくれる。よかったね。だけど、そこにらせつ女が現れた！ 三蔵が一緒なのでムリはできない。さて、どうする

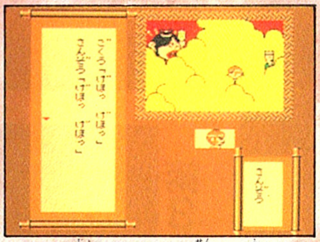
らせつ女、強し！ この場は逃げろ！

らせつ女の武器は「ばしょう扇」というウチワ。これを振ることによって風を起こしたりなどが可能になる。

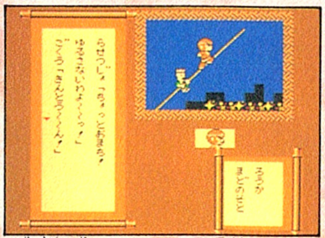
対して悟空の武器は……。以前は単なる棒だったが、先のビーチで会った砂じじいという人物にあったため、「如意棒」に変化している。これは伸縮が自在の棒だ。西遊記を知っている人なら、もちろん判るよね。アレだ。

らせつ女は、ばしょう扇で煙を部屋に充満させてしまった。これでは相手が見えなくて戦えない。しかも、こっちに戦闘に役に立たない三蔵がいる。ここは逃げた方がよさそうだ。

うまく逃げた悟空たちは悟浄と合流する。それにしても八戒は……？



↑らせつ女が「ばしょう扇」を振ると、炎が吹き出し、一面は煙だらけに……



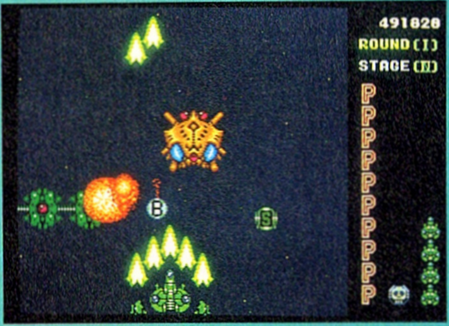
↑結局、逃げることにした悟空と三蔵。気になるのは八戒のことなんだよねえ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.26

今号のSPECIAL ISSUE

本領発揮！移植の出来が光る2タイトル！



今回はヴァーミリオン情報はお休み。次回、発売直前にまとめて紹介する予定ですのでどうぞゴカンベンを。変わって紹介するのは、移植のビッグネーム2作。指先の極限世界を見せてくれるTATSUJINと、斬る、叩く、殴るのハードバイオレンスファンタジー、ゴールデンアックスだ。どちらも前評判通りの出来の良さ！

今月発売のメガドライブソフト

ザ・スーパー忍
■12月2日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

タツジン
■12月9日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

麻雀COP・竜
■12月14日発売　■セガ　■¥5500(税抜き)

ヘルツォーク・ツヴァイ
■12月15日発売　■テクノソフト　■¥6800(税抜き)

ヴァーミリオン
■12月16日発売　■セガ　■¥8500(税抜き)

ゴールデンアックス
■12月23日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

カース
■12月23日発売　■マイクロネット　■¥6800(税抜き)

TATSUJIN

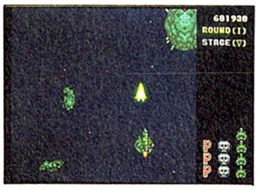
■セガ
■12月9日発売
■¥6000(税抜き)

業務用はタイトーからの発売。開発は「東亜プラン」というソフトハウスで、一連のシューティング物（「飛翔鮫」、「究極タイガー」など）の製作を手がけてきた。このメガドライブ版の移植も東亜プランの手によるものだ。



◆難しさもゲームを面白くする魅力の1つ

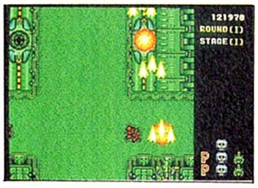
「TATSUJIN」の魅力はその難しさが源にある。もって回った言い方だがこういうことだ。すべてのゲームは、ちょっとしたことで難しくもなるし、簡単にもなる。敵が弾を撃つタイミングを変えるだけでがらっと難易度が変わった例はゴマンとある。TATSUJINが優れているのは難易度のバランス、難しいが決して無理じゃないギリギリをうまく見せているのだ。



←このゲームをプレイして、いいジョイスティックが欲しくなった

◆パワーアップはハデなだけではない

TATSUJINのショットは3種類ある。アイテムを取ることにより変化し、強くなる。だが注目すべきは地上物用と空中物用にわかれていない点だ。どちらも1つのショットで破壊することができる。実にわかりやすく、しかもゲーム性の巾を広げている。とてつもなくハデなグラフィックではあるが、ストラテジックな部分も考え抜かれているのだ。



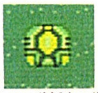
←ひたすら撃ちまくる。Ⓒボタンを押せば自動連射になってるのだ

パワーショット



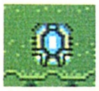
敵を貫通するビーム。第1段階で1本、第2段階で3本、第3段階ではオプションが着いて5本のビームを正面に向かって撃つ。破壊力のある武器だが、斜め方向に攻撃できない分、行動範囲が狭くなってしまう。正面に集中攻撃する時に使う。

達人ビーム



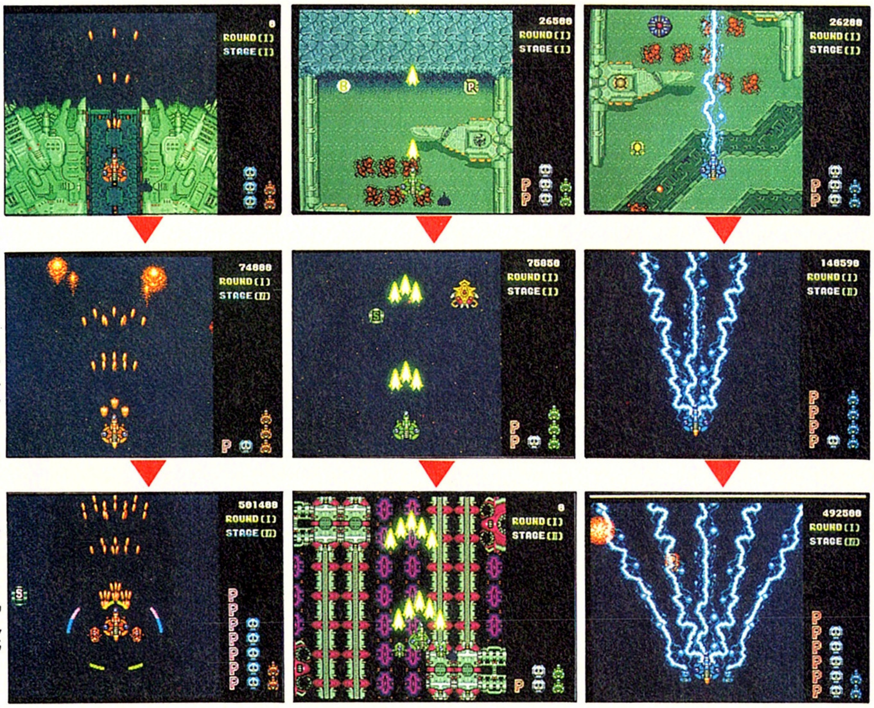
スタート時から持っている装備で、第1段階で3方向、第2段階で9方向、第3段階では9方向+バリア（敵の弾は防御できない）となる。業務用では第2段階で進んでいくのがセオリーだったが、縦がつまったこともあって便利度はイマイチ。

サンダーレーザー



第1段階で1本、第2段階で3本、第3段階で5本のレーザーを発射する。拡散度はパワーショットより広く、広範囲に現れるザコを相手にするのに便利。カタい敵に当たると、破壊するまでロックする。これが良くもあり、悪くもあり。

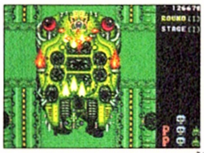
第1段階
第2段階
第3段階



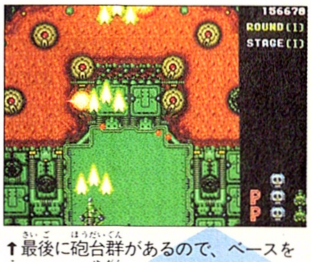
STAGE.1 最初のステージは練習用? それは他のゲームでの話。これは「TATSUJIN」だ!

タイトル画面でスタートボタンを2回押す。難易度ノーマルでゲームのスタートだ。最初はザコばかり。軽い。と思いきや、いきなり正面にレーザーを放つ中ボスが現れた。でも、間に入って攻撃していたら楽勝だった。惑星の表面地帯も業務用と敵の出現パターンが同じなので、ちょっと思い出したら簡単だった。でもステージ1なのになんでこんなに敵の攻撃が激しいの。何も知らんプレイヤーだったらここも越えられないんじゃないの、と思いつつ中盤部へ。2回目の中ボスを見るとどうやらノーマルだと少しは業務用より簡単になっているようだ。さて、3回目のレーザー3機の中ボスだ。おう、業務用より楽勝だ! この勢いでそのままボスキャラも撃破。やったね!

注目はコイツだっ!!



やはりステージ1はボスのJタンクでしょう。まあ多少グラフィック面でレベルダウンは見られるものの、よくぞここまで再現したなあ、と感じさせてくれる。私は単純にも、おう、と感激の声を上げちまったぜ。



↑最後に砲台群があるので、ベースを越えるまで油断できないのである



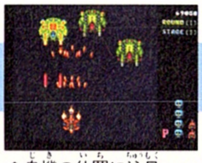
↑2機の内側からひたすら撃つ。カンタンだ



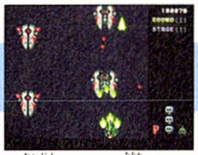
↑油断してるとこんなのにやられちまう



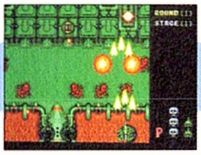
↑左上から現れ、右上へ降りてくる



↑自機の位置に注目。ここが最初の安全地帯



↑達人ビームで戦う。下段を大きく逃げる



↑ボスのいるベース。けっこう激しい攻撃だ



↑で、コイツがJタンク。弱点は中央上部

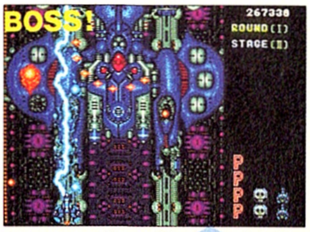
STAGE.2 ワーイ! 業務用のパターンが通用する。うれしいな。でも指がついてかないや

ステージ2に入って1回目のボスキャラは中央真下で連射してればやっつけられる。業務用でも通用したパターンはやっぱり大丈夫だった。さて、恐怖の真空管地帯である。ふむ、接近してくる緑の敵のスピードが若干速いような気がしたが……気のせいかな? でも画面が少々縦につまっているので出現のタイミングは早くなっているようだ。その先にある巨大真空管、2足ロボット風メカ軍団、上下から現れて放射状に撃ってくるヤツらはいずれも簡単になってた気がする。自動連射のせいだろうか? コンテナ地帯にしてもそう。とは言ってもこれは私が業務用を知ってるからの話。知らなかったらやはり難しいだろうな。でもボスのバッドロンはかなり強いよ。苦しい。

注目はコイツだっ!!



ここもやはりボスキャラを取り上げさせてもらう。バッドロン。業務用中級者だった私に、このボスはかなりツライ。攻略法としては、まず本体よりも回りの砲台をつぶすことかな。ジョイスティックが欲しいと切実に思う。



↑バタバタと大きく動かずに、最少限の動きで弾をかわす。これだよ



↑でもショットがビームの2段階以上が必要



↑真空管破壊後の弾は狙いが正確。要注意!



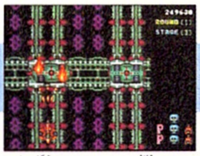
↑放射状の弾を出すが楽だ。上方で破壊せよ



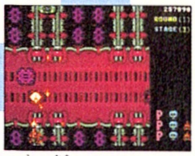
↑ここはビーム、レーザーのどちらかがいい



↑業務用ではコイツにイチメラレました



↑出撃パターンを憶えて、出た瞬間から攻撃



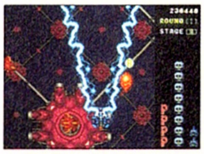
↑撃つ弾のスピードが速い。侮どれない敵だ

STAGE.3 未体験ゾーン突入! ああ、「TATSUJIN」は私のプレイを許さないのか!

前半部のハイライトはパイプ地帯である。ここはあるひとつのことに気がつけば実に簡単なのであった。「ボムの使い惜しみをしない」。たったこれだけのことに気づくのにどれほど時間がかかったことか。そういえば業務用ではこの辺りまで進むのが精一杯だったもんな。あー情けない。この先の連続中ボス地帯でもそうなんだよね。

そして恐怖の真空管地帯! ここの通り方はちょっと悩んだ。要は片側だけをツブしていけばいいんだけどね。そいでもってボスシーン。水すましのようなグルス登場。つえーの。本体の弾はかわしきれるんだけど、両側の砲台から弾を撃ってくるんでこれにやられちゃう。仕方ないんでボムを使いまくってやっと倒した。

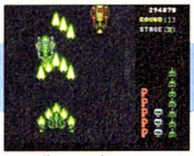
注目はコイツだっ!!



「究極タイガー」「飛翔鮫」など一連の東亜プラン作品に入っていたボムは、ここぞという時に使うものだった。それがこのステージで次から次へと出てくるってことは、この先、すべてここぞって時なんだなと考えてしまいましたとさ。



↑左または右だけに寄り、砲台を壊しつつ中央を撃つ。レーザーなら楽だ



↑5発づつ撃ってくるが、固まってくる



↑ザコ相手とはいえ、ボムを使っていく



↑ボムだ、ボム! 2匹倒せば楽なんだが…



↑ここもボムで倒す。5機すべて「P」になる



↑油断しているとレーザーを撃ってくる



↑真ん中を通るより、一方だけを破壊しよう



↑真空管を抜けると砲台の激しい攻撃が!

STAGE 4 達人でなくては「TATSUJIN」はクリアできないのか？ 栄光は弾幕の彼方に！

でえーっ、なんなんだ、この弾の多さと速さは！　いきなり雄叫びで申し訳ないが、このスタート部、緑の地上にいるタンク群の攻撃ったら、もうステージ4処女の私には苦しいの一言。冷や汗タラタラ流して、パッドは汗まみれ。それでもイヤにならないのは、「TATSUJIN」のシューティングゲームとしての魅力が高いことの証明に他ならないと思えるのだが。理由は割愛するけど、対抗心の生まれるゲームなのであるな。うん。話がそれてしまった。それにしてもキビしい敵の攻撃が続く。高速で降ってくるのはいるわ、ヤリは出るわ、ザコは弾ばらまくわ。トドメのボス、ドスバムはレーザーじゃなきゃまともに攻撃できない上、ザコも編隊で現れる。うーん。

注目はコイツだっ!!



このステージは中盤に出るヤリ地帯を注目しよう。別に手強い訳ではない。最下段にいればやっつけることはできる。でも、ゲームの象徴のような気がする。とにかく1回は洗礼を受けなさい。2度目には覚えてミスしないように、とね。



↑レーザーをロックさせて攻撃。弾と弾の間をうまく抜けよう



↑いきなりタンク軍の嵐！　ただひたすら撃ちまくり、よけまくるしかないっ！　でもまだまだだよ……



↑斜め上から高速で自機めがけて突っこんでくる。ショットの第2段階以上なら楽なんだけどね



↑ときどきレーザーを放つ。基本は放射状の弾なのだ。ボムで攻撃すれば楽だけど、アトに響くんだよなあ……



↑ステージ1にも出たハエのようなザコ。赤から緑になったと思ったら、弾を撃つタイミングも早くなった



↑最下段にいて攻撃する。やっつけるとスピードアップを出すが、取り過ぎないようにしたい



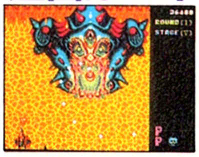
↑何も知らないと間違いなく1回はやられる。でも先端はボムを出すのだ。実はありがたいのである

STAGE 5 達人道最終試験。弾降る敵降る損石降るの三重攻撃の果てはいったいどこに…

ステージ4であれだけ苦しめられたのだから、ステージ5は地獄だろうと考えていた。果たしてその考えは間違っていなかった。これまで「ガンヘッド」「ザナック」などあまたのシューティングゲームを体験してきたが、ここまで難しいのは珍らしい。しかも、やられると悔しさがつのる。ザコは速いわ、弾撃つわ、隕石は猛烈に降ってくるわで、とても私にはついていけない。が、これは試練なのだ、メガドライブの神が与え給うた苦しみなのだと思って必死にプレイする。

そして「十戒」のモーゼのごとく、奇跡が起きてできたような道を抜け、ボス・ドグラバとの戦いに挑む。しかし……だめだ。コイツの攻撃をかわすには神の✚ボタンさばきがなくては！

注目はコイツだっ!!



やはりトリはボスキャラにつとめてもらうのが筋というもの。ドグラバ最大の脅威は、中央部からうせん状に放つ弾だ。攻略法としては小さく動いて、間をうまく抜けるとしがいいようがない。私はポーズボタンを連打してクリアしました。



↑コイツが諸悪の根源、ドグラバ！　正面の口にありったけ撃ちこめ



↑ステージの始めにアイテムがいっぱい出る。必要なものだけを取ってパワーアップ。レーザーがいいよ



↑ステージ1にも現れた正面にレーザーを放つコイツだが、ずいぶんとカタくなっている。3方向に弾も！



↑隕石がビュンビュン降りそそぐ。ついでにタンクも現れる。パワーアップしたレーザーがほしい！



↑コイツのカタさといったら、もうステージ1とは比べ物にならない。ボムを惜しみなくぶつけよう



↑前からも、後ろからもタンクが出現する。弾のスピードは速いし、いやになっちまうよ……



↑ボス前最後の強敵はコイツ。2機が近いタイミングで放射状に弾を放つ。レーザーだと見ずらい

戦いすんで何が残ったか——

かのように「TATSUJIN」はハードなシューティングゲームである。かつて業務用の「グラディウス」にハマリ狂っていた時、「TATSUJIN」があったら見向きもしなかったろう。あまりに難易度が高すぎるからである。あの頃は「グラディウス」さえ難しいと思っていたのに、今は「TATSUJIN」のレベルだもんな。なかなかとんでもない状況になっているわな。

でも「TATSUJIN」は決してマニアだけを対象にしたゲームじゃないと思う。トータルな難しさの点から考えれば確かにそうかも知れないけど、最初のステージ1あたりは、ちょっとうまいサラリーマンでも充分対応できると思えるからねえ。パワーアップも複雑じゃないし。そのあたりが東亜プランの巧妙さなのでは、と思うのだ。

では、私は2周目に挑んでまいります。皆様もこの過激なシューティング世界にあとからいらして下さいな。



↑やったやったやった！　またかこのメッセージが見れるとは思っていなかっただけに感激もひとしお



→ステージ1からいきなり攻撃が激烈になっている



←でも、ドグラバは生きているという。2周目に突入するぞ！

ゴールデンアックス

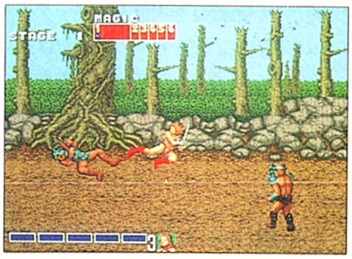
セガ／12月23日発売／￥6000(税抜き)

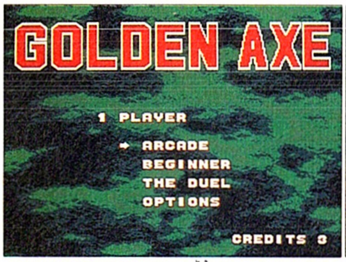


◆RPGにはできないハードアクションファンタジー

ザ・スーパー忍、TATSUJINと良品のアクションゲームが立て続けに発売されるが、トリを務めるのはこれ。剣と魔法というファンタジーの2大エッセンスをまるごと表現した「ゴールデン・アックス」だ。業務用では熱狂的なファンがいる(本誌で活躍している手塚一郎クンもクリアしたそうな)このゲーム、気になるのは移植のできだが、最近のセガがこの手の移植でミスするはずがない。上出来だ。しかも、「大魔界村」とは多少異なるインパクトが感じられる。格闘性の強さ、といったところかな。これは燃えます！

もちろん2人同時プレイも可能だし、お馴染みのオプションモードもしっかりついている。年末攻勢の掉尾を飾るにはまことにふさわしい。GOOD！





↑モードセレクト。この時にかかっているＢＧＭがやけにカッコイイんだよね



↑これは２人のプレイヤーが同時にいるところ。協力して進んでいこう



↑ティリスねーちゃんの勇ましいジャンプ斬り！



↑剣の柄でボコボコぶん殴られております



↑奈落の底へまっさかさま。サイナラー

↑見事な脚線美だけど、こうすると痛そうだね

◆キャラクターは３人の中から選ぶ。お好みでどーぞ！

自分のキャラクターは３人分用意されている中から１人を選ぶ。バーバリアンの男、アマゾネスの女、ドワーフの老人といずれも個性的なのばかり。それぞれ能力に違いがあるので好みのキャラを使おう。ちなみに成沢はドワーフのギリアスがお気に入りだが。

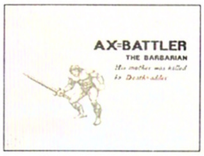
２人プレイの時は、キャラを重複させることができない。そうそう、戦闘中は仲間にもダメージを与えることができる。つまり、通常のプレイモードでVS２Ｐプレイができるのだ。



←キャラクターセレクト画面。後ろのドクロが不気味さをあおる

AX＝BATTLER……アックス＝バトラー

攻撃力、防御力はごく平均的、魔法もレベル４までと極めてフツーのキャラクターだ。いわゆる初心者向けってヤツかもしれない。剣が小さいような…。





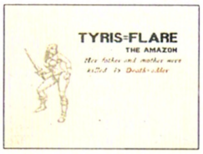
↓どっかと体当たりをかます



↑爆烈の魔法を伝うのだ

TYRIS＝FLARE……ティリス＝フレアー

ゲームだからいいんだけど、イラストにするとリサ＝ライオンみたいになっちゃうんだろうな、この人は。で、魔法が得意。レベル６まであるのだ。





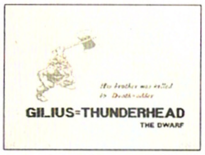
↓ジャンプキックは射程が長い



↑火の魔法で敵を攻撃！

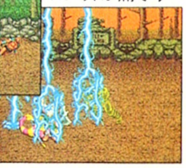
GILIUS＝THUNDERHEAD……ギリアス＝サンダーヘッド

小柄だけどドワーフゆえに怪力なのだ。持っている武器も身の丈以上もあるトマホークだしね。魔法はレベル３だけど、この力強さには替えがたい！





↓体当たりはヘルメットが痛そう



↑雷の魔法は壺４つで最高

◆殴るだけじゃない。こんな要素も入っているのであります。

シーフくんたち

魔法の源は青い壺だ。これはプレイ中、特定の場所で現れるシーフたちが持っている。現れたら攻撃しよう。ビックリポーズをしながら壺が飛び出すのだ。ステージ間の休息シーンにも出現する。緑は肉を出す。





↑肉も壺もありがたく頂だいしましょう

モンスターに跨る主人公

敵の中にはモンスターに乗って登場するというヒキョーなヤツもいる。しかしモンスターを奪うというさらにヒキョーなこともできるのだ。攻撃力は主人公たちより高い。



↑口ばしをとんがらせて飛びかかる





←チキンレッグに乗って、尻尾アタック！

攻撃パターンいろいろ

最後になっちゃったが、主人公たちの攻撃はアタックボタンひとつですべてＯＫ。だが連続で攻撃している時は、敵との距離によってパターンが異なるのだ。





→えいやっと持ち上げて投げる

↑実に痛そうな、オノの柄殴り。頭悪くなるよ

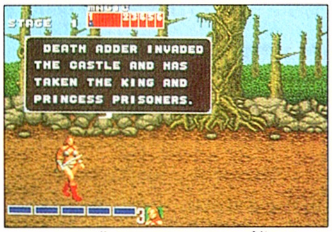
◆アーケードモードの戦闘シーン版ダイジェストしてお見せする

アーケードモードは業務用そのままの完全移植だ。もし初心者だったら、先にビギナーモードで訓練しておこう。

たいていの敵は２人以上のタッグチームで現れる。だから一方の敵だけを集中攻撃しようなんてのはなかなかできない。攻撃しているうちに後ろからぶん殴られるのがオチ。２人の敵を交互に攻撃しなきゃならない場合が多いのだ。

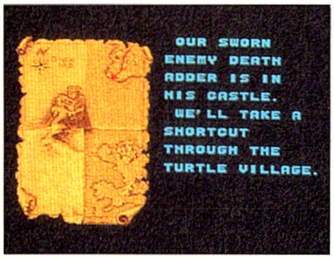
敵の種類はさほど多くない。トゲトゲのこん棒を持った戦闘員、ワンピースの水着のようなコスチュームを着て、ダメージを与えると肩をふるわせて笑うアマゾネス、剣さばきがうまく、ガイコツ剣士と呼んだほうが似合うスケルトンなどだ。色によって強さが異なり、中には黒ずくめ、なんてヤツもいる。コイツが強いんだ。

どの敵も割と大き目なので、自分が操作して戦ってるとはいえ、雰囲気は映画に近い物を見ているような感じ。けっこう迫力あるよ。



↑スタート時にはメッセージが流れる。彼らの無念と復讐の言葉だ

↓ステージをクリアするとこのようなマップが出る。業務用にもあったよね





↑炎をかわしてアマゾネスからドラゴンを奪取！



↑黒い戦闘員は強敵。体当たりされないように気をつけよう



←階段の上からジャンプ斬り！　カッコイイよね



↑スケルトンの攻撃力は高い。分散して戦わないとライフがもたないぞ！

↓同じ女性だというのに冷酷なアマゾネス。オノが痛そう



ボスシーンあれこれ…

ステージの終わりにはＢＧＭが変わって、ボスキャラとの戦闘シーンになる。これがまたなかなかのもんで、例えばステージ１では自分の1.５倍はあろうかという巨漢との戦いとなる。ジャンプや体当たりを駆使しての戦いは、なかなか緊張するのだ。また、ステージ２では竜に乗ったアマゾネス、ただのアマゾネス、スケルトンという３人タッグで出現する。ザ・スーパー忍ほどのハッタリはないけど、かえってリアルさがある。

このソフトも自信を持ってすすめる！



↓赤ドラゴンを奪って攻撃しよう

←ステージ1のボスは巨体で突進する







↑スケルトン２匹に黒戦闘員。かなりの強敵たちがティリスを襲う

←巨人剣士が扉の中から登場。その長さを武器に攻撃してくる

MEGA DRIVE CLUB

一押し情報!!　ファンタシースターIII発売の行方は？

単行本を製作している関係上、色いろな情報が舞いこんできた。

まず何と言っても気になるのが４月に発売予定だという「ファンタシースターIII」。まだどんな形になるのか、まったく見えていないが、情報が入ってきたらすかさず報告しよう。ただし、４月発売というのは流動的だそうで、何でも「ユーザーからの問い合わせが多いため、一応製作中であるということをアピールするために発表しました」とのことである。来年になれば活発に動き出すはずなので、期待して待っていよう。３Ｄダンジョンが復活するといいな。

ほかでは「ソーサリアン」が気になるところ。シナリオ数は全部で10本になった。完全に並列しているという訳ではなく、一応難易度による順番が設定されている。グラフィック面ではパソコン版に見劣りすることはないと思う。何分、システムが複雑なもんで開発に時間がかかっている。来年２～３月の発売になりそうだ。

遅れに遅れているモデムは２月中旬の発売になりそう。その１週間ぐらい前に「TEL TELまあじゃん」が発売される予定だ。セガのサービスはモデム発売と同時にオープンチャンネルのみで始まる模様だ。

MEGA……………………メガドライバーズサロン DRIVER'S SALOON



あまりの忙しさに11月に入ってからはベッドで寝るヒマもない成沢です。すっかりソファーで毛布をかぶって寝るクセがついちまった。その原因となっている単行本「メガドライブのすべて」ですが、間もなく製作完了。12月20日過ぎには皆様の目の前に出せそうです。それにしても、マッキー、ごめんなさい。

ところで12月には７本もソフトが発売される関係上、あまりページの取れなかったソフトもあります。この場を借りてちょっと紹介しちゃおうと思います。

カース　12月23日発売　敵の撃つ弾の数がやたらと多いシューティングゲーム。グラフィックはドハデ。１面ボスの島なんて青を基調としたレインボーカラーなんだもん。スクロールが少しカクカクしているのが残念。

麻雀ＣＯＰ・竜　12月14日発売「スケバン雀士・竜子」の移植。Ｈシーンはない。良くできてるけど、100円入れてやったほうが楽しい。

ヘルツォークツヴァイ　12月23日発売　シミュレーションながら、アクション性のほうが強い。けっこう斬新。でも割と単調。すっごく惜しい。

次号は平常営業の予定です。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

新作ゲームや新ハードなどを紹介するとき、できるだけメーカー側からのコメントもいれてほしい。雑誌側からの一方的な意見でなく、メーカーはどのような意図でつくったか、またどんな点に力をいれたかなどをぼくはもっと知りたい。とくにPCエンジンSGなんかは悪い点ばかりを書いてる気がしてかわいそうだ。NECの話にも、けっこううなずける部分もあるのだから。

（新潟県・PCナリ・14歳）

▶参考になるご意見でした。

（ハルク）

ちょっとお聞きしてよいでしょうか。ベニ松さんって、あの「爆風スランプ」のサンプラザ中野さんの声に似てませんか？似てない？あっそうですか。こりゃまた失礼しました。（植木等風）

（千葉県・森田崇博・14歳）

▶どちらかとゆーとトニー谷だな（うそうそ）。

（ヒラ坊）

90年代、TVゲームはこう進化する。――きっと高くなるでしょう（シンプル・イズ・ベスト）

（神奈川県・JAR・16歳）

90年代、核戦争のため地球は壊滅。TVゲームはできなくなると思う。

（奈良県・小谷玲樹・15歳）

▶Vol.22の「'90年代、TVゲームはこう進化する」というテーマに対して、上のおふたり様のよーな意見だけじゃなく、けっこうタメになる論文もきています。だけど、まだまだ想像力が足りないぞー。現実のほうがスピード速いから。とっぺもないアイデア、お待ちしております。

（編集部）

田尻さんへ。
あまり英語は使わないで下さい。
おてはばかだかだ。

（茨城県・大迷惑・20歳）

▶日本語あまりしらないからじゃないすか（うそうそ）。

（ヒラ坊）

vol.22の「ウイザードリィ　ウィズアス」、カタカナで書いてしまうとわからないが、私はこのタイトルが実は"WIZARDLY WITH US"であることに気付いた（P112参照）。すぐに辞書で調べてみると、wizardryは「魔法」、wizardlyは「魔法のような」という形容詞。そっそうか！このタイトルの意味は、単にウィザードリィだけではなく、ウィザードリィ的なものすべてを指しているのか。すばらしいタイトル！と感動しつつも念のためにもくじを見てみると…あらら？まさか単なる間違いとか、いわないでしょーね……ね？

（愛知県・名前のないひと）

▶こらー。根本一。どーなんだよー。あら、マロールしやがった。お堀にでもはまってなさいね。

（ヒラ坊）

▶ついでにウィズ・ファンの皆さんにお知らせです。ウィザードリィⅣ（パソコン版）は主人公がなんとワードナ！地下10層からよみがえり最上層をめざしてのぼっていくというシナリオであることはもう知ってる人は知ってると思いますが、これを小説にしちゃおうというプロジェクトが進行中です。書くのはおなじみ手塚一郎氏。ベニー松山にまさるともおとらないウィズ・フリークの彼が初挑戦するホラータッチのウィズ小説です。お正月発売のvol.2号で文庫本スタイルの別冊ふろくでお目にかかる予定です。これは、ちょっとすごいよ。期待しててください。

（ウィザードリィ友の会）

先日、近所のがきんちょたちが家の前でけんかをしてました。
A君：「このタコ！」
B君：「ゴリラ！ブタ！チンパンジー」
A君：「サル！ウニ！かぼちゃ！」
B君：「……。なすのくさったやつ！」
くろすさん、感想をどーぞ♡

（新潟県・大司あき子・14歳）

▶ウニってのが一番すごいと思う。

（黒須）

こわかった。というのは、ハード・デイズ・ナイトのみそさんのマンガを見てふと数年前のことを思いだしたのだ。あるうどん屋さんのおはなし。そのお店、看板に「びっくりうどん」とかいてあって、なにが「びっくり」かといえば「量」だ。まあ、それはおいといて、そこのおばさんがうどんを持ってくるとき、なんと親指をうどんに入れて持ってきた。「はい、どうぞ」おばさんの親指にはバンドエイドがついていた。そのお店はやっぱりつぶれた。
PS．ルーシィディティがんばれ！

（愛知県・胡桃ごん・17歳）

▶バンドエイドのだしがきいたうどんかー。たおれそう。

（ヒラ坊）

昨日、ついに「遊遊記」をクリアしました。ボリュームたっぷりの、ところどころにしかけが隠された後編はやりがいがありました。とくに、気持ちを言葉にあらわす場面と牛魔王との最後の戦いは手こずりっぱなしでした。（でもゲームオーバーにならずに何度もチャレンジできましたけど）しかし、××があんなことをするなんて思いませんでした。現金な×ですね。最後に一句。遊遊記××××××と×××××（ヒントになっちゃうかなこれ）

（神奈川県・遊遊孫悟空）

▶だめだよー。まだやってない人もいるんだからー。という訳で伏字にしましたよ。ごめんなさい。

（マッキー）

わたしのお母さんはスライムのことを栗と言ってます。

（愛知県・竹田かずよ・14歳）

▶キングスライムは？

（ハルク）

WIZはマニア。やうやう強くなりたるキャラクターはすこしまよひて、むらさきの悪魔にほそくきられたる。FFはストーリー。冬の夜はさらなり。やみもなほ刃戦場に飛びちがひたる。また、ただひとつふたつなど、ほのかに涙うちひかりて行くもをかし。魔法など使うもおかし。DQは大衆。朝日のさして店の前は大行列なりたるに、他の店へ行くとて、三つ四つ二つ三つなど渡り歩くなどいとあはれなり。まして他のソフトなどだき合わせたるが、ちと高くなるはいとをかし。女神転生は合体。悪魔つかまへるはいふべきにあらず。敵の強いときも、またさらでもいと死にしとき、にげようとしてもアメジストだすとつきづきし。強くなりて、悪魔も強き者になりてわろし。

（千葉県・小山康由）

▶何語ですかいな？

（ヒラ坊）



←コミック版「最後の竜に捧げる歌」に寄せられたおハガキです。すごくいい作品だからまだ読んでない人には超オススメなのです。

ＩＣ不足でスーパーファミコンの発売が来年になったというけど実は任天堂がゲームボーイがあまりにも売れているのでゲームボーイをどんどんつくって輸出をのばしてお金をかせぎたいからスーパーファミコンの発売がおくれたのだとぼくの学校の理科の先生がいってました。

（静岡県・ジョッカーアキラ・14歳）

▶理科の先生もいいますなー。

（ヒラ坊）

どかん！とくるよーな作品がなかったねー。なんかちょぼちょぼとしてて。いい作品（おもしろいもの）はたくさんあった？んだけどどーも……（わすれた）でも必本よんでたおかげ？でクソゲーはかわなかったよ！それだけでぢゅうぶんです。

（島崎まどか・17歳）

▶1989年のゲーム界をふりかえってどう思いますか？という質問にさまざまな意見をいただきました。まどかさんの意見が代表的なものでしたけど…。次号で特集してみます。さて、次号はまたまたページもふえて2大ふろく付き！ちょっと高くなるけどかんべんね。12月15日(金)にまたね！

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

メガ・ドライブクラブ責任編集

MEGA DRIVE

メガ・ドライブのすべて

¥1200
(税込み)

12月中旬発売予定




未来派ゲーム・ファンに高い支持を得ているメガ・ドライブ。そのファンの発するピリピリとした感性を、本誌メガ・ドライブクラブ担当の成沢大輔が鋭くキャッチ。メガ・ドライブだけでなく、'90年のゲーム界、ゲームの可能性をも占う企画も満載。過去に発売されたソフトは攻略を、新作には最新情報を!! キミはメガ・ドライブクラブの高感度をキャッチしてくれるか!?




メガ・ドライブの未来が見える!



メガ・ドライブ用ゲーム完全収録

- ヴァーミリオン
- TATSUJIN
- ゴールデン・アックス
- ソーサリアン
- ザ・スーパー忍
- ヘルツォーク・ツヴァイ
- カース
- アトミックロボキッド
- 麻雀COP・竜
- 史上最大の倉庫番
- フォゴットンワールズ
- 孔雀王2・幻影城
- ランボーIII
- スーパーハイドライド
- スーパーハングオン
- 大魔界村
- ファンタシースターII
- スーパー大戦略
- 尾崎直道のスーパーマスターズ
- 北斗の拳・新世紀末救世主伝説
- サンダーフォースMD
- スーパーリーグ
- アレックスキッド・天空魔城
- 獣王記
- ワールドカップ・サッカー
- おそ松くん
- スーパーサンダーブレード
- スペースハリアー
- TEL TEL まぁじゃん
- TEL TEL スタジアム他

JICC出版局
☎03-234-4621

MEGA DRIVE CLUB



ソフト満載105本！PCエンジンクラブ発売!!
PC Engine CLUB
12月8日発売予定!!
©1989 HUDSON SOFT
ゲームカタログ～HU-CARD～
画面をチャート化してゲーム内容を徹底解説。発売中のPCエンジン用ゲームソフトをすべて収録しました。
火を吹くドラゴンを操り、魔境を突破せよ！
ドラゴンスピリット
チャート式・ゲームの流れ
ストーリー
ゲーム構成&操作方法
解説 自機が"竜"という変わりダネ
ワンポイント
サイドアーム
武器を3WAYにしてつき進め！
神武伝承
剣を強化して、ネバリの対決！
DEEP BLUE
マンボウを倒してパワーアップ
ドラゴンスピリット
2本首のドラゴンで魔境突破!!
ベストゲーム徹底攻略
シューティングからシミュレーションまで、人気ゲーム攻略のポイントを紹介します。
PCエンジンの全てがわかります。
最新作プラス発売中の全PCエンジン用ゲームソフト、105タイトルを収録。内容紹介の「ゲームカタログ」、辛口解説の「PCエンジン通信簿」、攻略情報の「ベストゲーム徹底攻略」と、様々な角度からゲームを完全解説。コア構想、新ハード、周辺機器…ソフトとハードのすべてがわかるユーザー必携の一冊です。
ファミコン必勝本編集部編
B5判／￥700（税込み）
JICC出版局 ☎03-234-4621

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



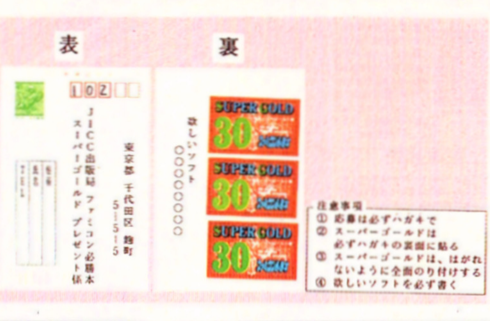
「TMネットワークテレカ」(エピックソニー)

3名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは12月15日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.4の予定です。



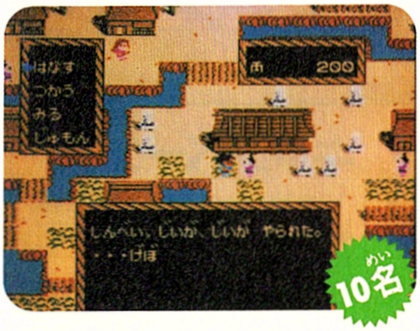


読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



①コンフリクト（ビック東海）



②新・里見八犬伝（東映動画）



③スウィートホーム（カプコン）



④激闘スタジアム（テクモ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに〇をつけてね。
しめきりは、12月15日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'90Vol.4のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.20 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・麻戸正樹　青森県・黒田順平　山梨県・石上久範　宮城県・西宮弘子　埼玉県・白井公司　東京都・君田隆二　神奈川県・吉川祐吉　秋田県・山口朗彦　富山県・立田みやこ　山形県・大信田広文　長野県・下条明　滋賀県・直江将大　静岡県・川谷晃弘　三重県・尾花浩司　京都府・坂田邦良　大阪府・青木健太郎　兵庫県・今枝善行　広島県・木宮康紀　福岡県・唐沢巌　佐賀県・新藤高文　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・広崎茜　北海道・石渡直哉　秋田県・小野寺弘久　山形県・小谷良雄　宮城県・定岡道也　福島県・海部剛生　茨城県・水沢秋忠　千葉県・郡司敏文　東京都・猪口恭一郎　山梨県・林昌己　長野県・沢向詩織　愛知県・生垣修平　和歌山県・雨宮宏　大阪府・平山登　奈良県・野崎照二　京都府・日野均　香川県・草笛隆久　愛媛県・朝川泰子　島根県・鳥越秀和　大分県・和久裕介　他30名

★ほしいソフト３本

石川県・湯川玲子　富山県・野村真佐彦　群馬県・国枝久　栃木県・緑川洋　鳥取県・石川圭太　高知県宇佐美聡　兵庫県・手塚等　広島県・片瀬毅人　山口県・篠山啓司　東京都・江津美奈子　愛媛県・堀田克也　福岡県・大原俊明　大分県・別所智久　熊本県・崎谷紀夫　鹿児島県・藤原洸一　宮崎県・橋爪徳一　佐賀県・岸田幹彦　岩槻一介　沖縄県・中原道雄　金原純哉　他20名

★「倉庫番」テレホンカード

京都府・二条行雄　高知県・神谷良介

アンケート・ハガキ・プレゼント

①マハラジャ

北海道・松下記介　青森県・小林岳　秋田県・石上孝司　東京都・田代美幸　神奈川県・池ヶ谷大樹　静岡県・吉原剛夫　愛知県・組田哲春　大阪府・柏木政章　熊本県・石田歩　宮崎県・木村和繁

②ワールドスーパーテニス

青森県・中本武伸　宮城県・早川明智　千葉県・矢川祐美子　東京都・徳川文夫　静岡県・根川豊和　京都府・安長太一　兵庫県・中島良介　徳島県・由坂富美　福岡県・上門陽子　鹿児島県・戸山政智

③ワールドスーパーテニス

北海道・杉山達彦　青森県・村沢みどり　福島県・石川和広　千葉県・森岡義一　東京都・関谷清美　神奈川県・大蔵章人　富山県・平山智徳　長野県・岩崎真明　愛知県・宮下正明　熊本県・岩山直

④北斗の拳３

青森県・本郷考行　栃木県・中野透二　茨城県・竹村直幸　埼玉県・松山伸也　東京都・稲垣宏行　新潟県・飯沼秀明　福井県・金山康夫　静岡県・島崎輝一　三重県・藤谷良和　徳島県・新塚英

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

CD

ディープダンジョン

前号でもお伝えしたように12月5日キングレコードより、ファミコン「ディープダンジョンⅣ」のイメージソングで本城未沙子の歌う「DEEP DUNGEON」シングルCDが発売される。



作曲：原一博、作詞：サエキけんぞうで、税込み価格¥937、税抜き価格¥910。

PRESENT

ライオスグッズ

12月1日にパック・イン・ビデオより発売される「未来戦士ライオス」のオリジナルグッズをファミコン必勝本読者にプレゼントします。

- オリジナル時計 ―― 5個
- イラストハガキ ―― 5枚
- オリジナルバッヂ ―― 5個
- オリジナルトイカード ―― 5枚

応募の宛先は 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 ファミコン必勝本「ライオスプレゼント」係まで。希望商品名を明記して下さい。〆切りは12月15日消印有効。

PRESENT

キャンペーン

ジャレコより12月28日に発売予定のゲームボーイ用ソフト「ヒーロー大集合!!ピンボールパーティー」の発売記念キャンペーンが以下のとおり行われます。

『ゲーム中、ある条件を満たすとパスワードがもらえます。そのパスワードとはなんでしょう』というもの。

ハガキにそのパスワード、取扱説明書についている応募券、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、〒158 東京都世田谷区用賀2－19－7 株式会社ジャレコ「ピンボールパーティパスワード」係まで送ると抽選で100名に特製テレカが当たります。応募〆切は1月31日、当日消印有効。

EVENT

ゲーム大会

テクモより12月15日に発売される「激闘スタジアム!!」を使ったゲーム大会が開かれます。

12月2日(土) 東京都練馬区光ヶ丘の忠実屋フランツにて P.M.3:00~

12月3日(日) 東京、池袋ビックカメラにて A.M.11:00~

12月10日(日) 兵庫県加古川市の加古川そごう屋上にて A.M.11:00~

参加人数に限りがあるので参加希望者は早目に来て下さい。豪華賞品と参加賞を用意してあります。

COFFEE

AGFのギフト

12月に入って寒さが一段と厳しくなってくると、夜中に勉強するのってツライんだよね。部屋をあったかくするとすぐ眠くなっちゃうし、かといって寒いのは嫌だし……。

そんな時には熱いコーヒーでも飲んで眠気ざましをして下さい、ということで味の素ゼネラルフーズより、「グランデージギフト」AGF30G（グランデージ2本、グランデージカフェインレス1本）¥3000を抽戦で150名にプレゼントします。

プレゼントの応募方法はハガキに「AGFグランデージギフト」と住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記の上、〒106 東京都麻布郵便局私書箱137号 AGF「グランデージギフト」ファミコン必勝本係 まで送って下さい。12月15日当日消印有効です。



GOODS

エニックス

「ドラゴンクエストⅣ」の発売日も決定して、その日がくるのを指折り数えている人にエニックスより発売される「ドラゴンクエスト・アニメカレンダー1990」と「ゲームブック ドラゴンクエスト」、小説「天空戦記シュラト―修夜転生」、「ドラゴンギア」を各3名ずつにプレゼントします。

プレゼント希望者は官製ハガキで、〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 ファミコン必勝本、「エニックスグッズプレゼント係」まで送って下さい。ハガキには必ず自分の住所、氏名、年齢、職業（学年）と欲しいプレゼント商品を書いて下さい。応募の〆切は12月15日当日消印有効。



→「ゲームブック ドラゴンクエスト」エニックス出版局編 上・下 各¥490



→「天空戦士シュラト―修夜転生」あかほりさとる著 文庫版 ¥390



↑ドラクエ「アニメカレンダー」
全国書店にて発売 ¥1000



→「ドラゴンギア」小柳順治著 文庫版 ¥480

VIDEO ビデオ

心温まる兄弟の絆を再確認！レインマン

自閉症の兄レイモンド（ダスティン・ホフマン）と、兄が相続することになった遺産を狙う弟のチャーリー（トム・クルーズ）が次第に兄弟愛に目覚めていく…。'88年度のアカデミー賞4部門を独占した感動の名作がついにビデオになった。劇場で見れなかった人でもどんな映画かは知ってるよね。今回はちょっと他の話をしよう。

物物中、兄弟を結びつけるきっかけとなった車。これは'49年型のビュイック・ロードマスター・コンバーチブル



というアメリカン・クラシックの名車だ。8000台しか製造されなかった50年も昔のオリジナルを探し出し、3台のロードマスターを撮影に使ったという。また、俳優の経験もあるバリー・レビンソン監督は後半、ホフマンを診察する精神分析医の役で顔を出している。日本語吹替版でダスティン・ホフマンの声をベテラン声優の野沢那智が吹替えるのも話題の一つ。

「レインマン」の製作総指揮を覚えているかな。ピーター・グーバーとジョン・ピータース、今年最大の話題作「バットマン」の製作も手掛けたコンビだ。つまり10年に1本といわれる大作を2年足らずの間に2本も世に送り出したというわけだ。

発売データ

レインマン　ワーナー・ホーム・ビデオ　12月8日　¥16000（税抜き）製作：マーク・ジョンソン　監督：バリー・レビンソン　出演：ダスティン・ホフマン、トム・クルーズ、バレリア・ゴリノ　'88・米

CINEMA 映画

トカナキャ シヌカラ…ノーライフキング



新作ファミコンソフト「ライフキングの伝説」を手に入れた4人組（まこと、カッチン、あきら、みのちん）は我先にと大型テレビモニターに向かってゲームを始めた。それは何でもない日常のようにみえたが…。やがて「ライフキングの伝説」に関する妙な噂がたち始めた。このソフトにはいくつかの種類があって、その中の「ライフ～4」には呪いのかかったソフトが混じっている。その呪われたソフト「ノーライフキング」に取り組んだものは謎を解かない限り本人も家族も死んでしまうというのだ。噂はまことたちの通う塾のコンピュータ・ネットワークを通じてあっという間に全国に広まった。

'90年代のマルチ・クリエイターいとうせいこうの原作を、富田晴子主演「BU・SU」の市川準監督が見事に映画化。市川監督はCFの演出家としても有名で、伊東四郎の「ヤクルト・タフマン」や「金鳥のタンスにゴン」、学生援護会の「DODA」など、ヒット作を連発している。「ノーライフキング」はアルゴ・プロジェクト（大手映画会社の介在をなくした新しい映画作りを目指した独立プロデューサーの集合体）の第2弾としても注目されている。近未来の電脳社会を思わせるストーリーや、主役の子供達のわきをかためるイッセー尾形や嶋田久作などのキャスティングも新時代の映画を感じさせる。

公開データ

ノーライフキング　提供：アルゴ・プロジェクト　公開：12月中旬～　監督：市川準　原作：いとうせいこう（新潮社刊）　脚本：じんのひろあき　出演：高山良、原田慎也、山崎康平、大友大輔、嶋田久作

「テレカ情報局」

TCPカード

今回は「クリスマス特集」ということで、贈答用テレカを特集しよう。

テレカを作るにはいくつかの方法があるが、その中でも1枚から自分でデザインして作れるという1番安上がりなのが、テレカプリンタ（TCP）による方法だ。㈱テレカが提供するこの機械を使えば、簡単なコピー感覚でテレカの印刷が出来あがる。必要なのはプリントされた写真、イラスト、手描きの文字など。㈱テレカの他、文房具店、書店などテレカプリンタの置いてあるお店で申し込もう。

問い合わせ先＝㈱テレカ・カードシステム事業部(03-575-0456)



←TCP（テレカプリンタ）によるテレカ。1枚から作ることが出来写真印刷も可能

モデルカード

フリーでもTCPでもない第3の方法が、モデルカードで製作すること。これだと最低枚数50枚（3万5000円）だから、個人や



→90年新春用として発表されたモデルカード。この上に文字やイラストを印刷

サークル用として作るには手ごろだ。何種類かある基本カードから選び、その上に文字やイラストを描き込むことが出来る。完全なオリジナルではないがそれに近いものが出来るわけだ。紹介するのは90年の新年用として用意された基本デザインの2種。クリスマス用としても使える。

問い合わせ先＝㈱テレカ・営業部(03-573-4989)



←馬のイラストが可愛らしい、モデルカードのニュー・バリエーション。50枚から製作が可能

フリーカード

一般にショップなどで流通している"フリーカード"でもクリスマスカードを作ることが出来る。だがこの場合、最低製作枚数が300枚となっているため、最低でも費用が27万円（300枚製作の場合、デザイン料、写真代などは除く）かかってしまう。下に紹介するのは表面を特殊処理をしたもの。大量に贈り物カードを作る時にはおすすめ。

問い合わせ先＝㈱テレカ・営業部（03-573-4989）



←光沢のある特殊処理を施して製作されたクリスマス用テレカ。「ヘアラインカード」と呼ばれる



←こちらは鮮やかな色が立体的に浮き出て見える「リオ・トーンカード」製作費用はフリーより若干高め

贈答用テレカの活用法

ビジネスマンやフリーランス職業の人間には、自分のデザインしたテレカを自分で作ることが注目されていて、実際に作ってしまうことも珍しくない。例えば名刺代わりに出会った人に手渡すとか、クリスマスカードとして贈り物にする……などが主な利用法だ。もらった側からすれば、実際に電話をかけられるからありがたさも増すわけで、ポイとごみ箱に捨てられることもない。

もし君が10人以上の仲間を集められるなら、製作費用を持ち寄って共同で作るのも面白い。デザインはあまり難しいことを考えずに、すっきり、分かりやすく、がポイント。ゴテゴテとしたカードは相手に対していい印象を与えない。自分達でデザインした会のマークや、記念写真を使ったオリジナル・テレカは、時がたつほど思い出も深まっていくものだ。機会があったらチャレンジしてみよう。

TV テレビ INFORMATION

白黒からカラー、そして大型化へと夢を実現してきたテレビ。今また、新たな放送システムを導入し、スクリーンのワイド化へと進化していくのだ。

21世紀に向かってテレビが変わる 夢のビジョンを手にする日は近い!?

ゲーム業界では最近続々と上級機が発表されて話題になってるね。みんな2台目、3台目にどのマシーンを買おうか悩んでるところじゃないかな。それと似たようなことがTVを中心とするハードでもおこっている。これから21世紀にむけて主流になっていくと思われる新しい放送形態やそれに対応するハードが急速に実現しつつあるんだ。

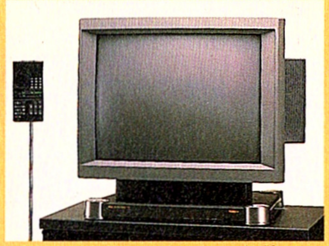
今、主な動きを見せているのは衛星放送の多チャンネル化とそれにともなうハイビジョンの導入、そして現行の放送形態に改良を加えたクリアビジョンの3つがある。

この急速なシステムの開発には大型テレビの普及が一因している。現行のテレビ放送の問題である画像のちらつきや粗さ、ゴーストの発生が大型テレビで見たときにいっそう目立つようになってしまったからだ。衛星放送ではすでにその問題を解消している。

それに対して地上波の放送システムを改良したのがクリアビジョン。画像のちらつきをなくしたノンインターレス方式(※)や、ゴーストの妨害を自動的に計算して打ち消すシステムなど、新技術がとり入れられている。クリアビジョン放送はクリアビジョン対応のテレビでその力を発揮する。

そして未来のテレビに最も期待されているのが衛星を使ったハイビジョンの放送だ。画面の縦横の対比は今のテレビの9：12に対して9：16と横に長く、走査線の数は525本に対して1125本。さらに画像の密度は今までの5倍。

このハイビジョンは来年に打ち上げが予定されている衛星3号でいよいよ実用化されることになった。放送内容や、それまでにハイビジョン対応のハードが市販化されるかについては全く未定だが、一般家庭での視聴が可能に近づいていることは確かだ。もし、ハイビジョン対応のワイド画面のテレビが普及すればゲームにも大きな影響を与えるだろう。例えば「忍者ウォリアーズ」がアーケードそのままに移植されたり、「Wダンジョン」タイプのRPGで3プレイが可能になったりしたらいいね。



↑NEC　29型BSチューナー内蔵テレビC−29VA1　¥240000（税抜き）



↑現行のテレビ（NTSC方式）色のにじみやゴーストの発生など様々な問題がある



↑ハイビジョン　現在の5倍の密度を持ちキメ細かく鮮やかな映像、写真みたいだね

用語データ

※今までは1コマの画像をつくるのに525本の走査線を1/60秒づつ2回にわけていた。しかしノンインターレス方式では1/60秒でいっぺんに一コマの画像を構成することが出来る。

NEWS ニュース

12/6 リーサル・ウェポン

水曜ロードショー　TBS系　PM9：03〜

「マッドマックス」のメル・ギブソンが"人間兵器＝リーサル・ウェポン"と呼ばれる過激な刑事を演じたアクションシリーズ。これはその第1作目。

元特殊部隊員リッグス（メル・ギブソン）は、ベテラン部長刑事マータフ（ダニー・グローバー）とともに殺人事件の捜査にのり出す。しかし事件の裏には、リッグスと同じ元特殊部隊員から成る麻薬犯罪組織の存在が……。

西アフリカ武術、黒人武道、ブラジル柔道のエキスパートがスタッフに加わり、アクションシーンは超強力。

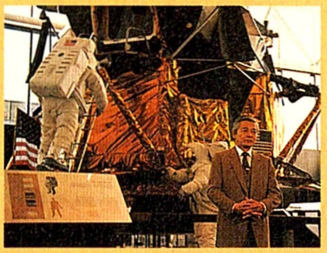


12/10 IBM科学スペシャル

テレビ朝日系　PM4：00〜5：25

スペースロマン・シリーズの第2弾。今回は「知られざる月世界」と題して神秘の月世界とそこで繰り広げられた人類の夢"アポロ計画"の全貌に迫る。

番組の案内役はアイザック・アシモフ氏。ゲストにアポロ8号の船長フランク・ボーマン氏、アポロ11号の船長ニール・アームストロング氏を招く。地球と一番近い距離にあって、いまだ謎の多い月。番組では月と地球との関わり、クレーターの謎、そして新たに動きだしたNASAの月開発計画の現状などをレポートする。



PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分〜7時

12/1 名人に挑戦は「超人ウルトラベースボール」(カルチャーブレーン)、最新ソフト情報は「スウィートホーム」(カプコン)ほか。

12/8 名人に〜は「ロックマン2」(カプコン)、最新ソフトト〜は「おそ松くん（バンダイ」を紹介。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時〜6時25分

12/5 先取りコーナーは「北斗星の女」(ナグザット)。情報コーナーは"PCエンジンスーパーグラフィックス特集"「大魔界村」ほか

12/12 先取り〜は「青いブリンク」(ハドソン)。情報コーナーは「ヴォルフィード」(タイトー)と"イース特集"だ！

12/2 (新)ドラゴンクエスト
フジテレビ系　毎週(土)PM7：30〜
原案：堀井雄二　キャラデザ：鳥山明　総監督：りんたろう　レベル1(第1話)「アリアハンの村・別離」

12/3 日曜洋画劇場「白と黒のナイフ」
テレビ朝日系　PM9：02〜10：54
監督：リチャード・マーカンド　出演：グレン・クローズ、ジェフ・ブリッジス　'85・米

12/3 (新)別冊イカ天評判編
TBS　毎(日)深夜1：05〜1：55
「イカ天リクエスト20」「イカ天コンサート情報」「ゲスト・トーク」など

12/5 火曜ワイドスペチャル「第6回爆笑！スターものまね王座決定戦」
フジテレビ系　PM7：30〜9：00
コロッケ「イミテーションゴールド」ビジー・フォー「いとしのエリー」

12/9 ゴールデン洋画劇場「タンポポ」
フジテレビ系　PM9：03〜11：24
監督・脚本：伊丹十三　出演：山崎努、宮本信子、役所広司　'85・日
《これはラーメン・ウエスタンだ！》

12/10 こちら宇宙特派員「君も宇宙飛行士!!」
TBS系　PM3：30〜4：54　ゲスト：笑福亭鶴瓶、相原勇

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1989

NEW SOFT STREET

イエーイ！今回は第１回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイ新作ソフト展示会のレポートを大特集しちゃうぞーい。おいらもプレイしちゃったもんねー。ドラクエⅣにＦＦⅢ。んで、まあね。すんごいおも



しろかったけど、ぜーんぶ書いちゃいけねーっていう人がいる訳。ま、誰かってはいわないけどね。とにかく読んでくらはーい。そろそろ寒くなってきました。風邪などひかないよーにね！じゃ。

'89 FAMILY COMPUTER·GAME BOY SOFT WEAR EXHIBITION

特集

第1回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会徹底レポート第1弾!!



巻頭「NEWS」でも紹介したこの展示会では、ファミコン、ゲームボーイを合わせて約150タイトルが発表されていた。

すでに本誌でお馴じみの近日発売のゲームから、この日、初めて公開された超新鮮ゲームまで、ズラーリズラズラ。

ここからは話題、注目、名作の予感漂うゲームを実際にプレイした感想をまじえてレポートしよう。

今回のショーの特徴は、多種多様なゲームが出てたこと。ジャンル、対象年齢層の幅が広くて、けっこう個性派ゲームが多かった。それとゲームボーイのヒットが、逆にファミコンを刺激して、〝本当のファミコンらしさ〟をもう一度みんなで考えてるみたい。そんな感じもね。

そして、やっぱり「ドラクエⅣ」初体験はとてもスゴイできごとだった。

ドラゴンクエストⅣついにその姿をあらわす!!

1番の注目はエニックス

今回の展示会に参加した54社の中で、最も注目を集めていたメーカとといえば、やはりエニックスである。1作品としては最多の6台のモニターを使って、ドラクエⅣを実際にプレイできるというのだから、それもムリのないところか。ドラクエⅣに対して、いかに業界内の期待が集まっているのかが、ひしひしと感じられたのである。



←このエニックスブースの2台、シンボルゾーンの4台。計6台のドラクエⅣ用モニターが設置された

夢にまで見たドラクエⅣをプレイしてみました(赤松)

いやぁ、ついにプレイしてきましたよ、ドラクエⅣを。朝の9時から延々と、ほとんどエニックスのデモプレイヤーと化しながら、1章から5章までひと通りプレイしてみました。まぁ、ストッパーがかかっていたりして、どの章もほんの1部分を見たに過ぎないんですけどね。というわけで、ここでは実際にプレイした感想を、ちょっと書いてみることにしましょう。

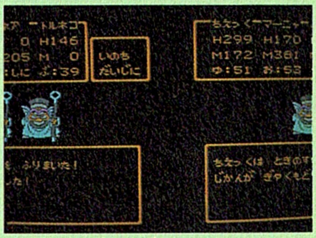
プレイしていてまず最初に気付いたのは、細かい部分がズイブンと改良されたんだなってこと。装備や道具のコマンド関係がとても親切になったし、呪文も使いやすくなっているのだ。今まで、多少めんどくさかったコマンド操作の手順が、簡略化されてるからなんだよね。

あとは、やっぱりグラフィックが凝ってるってことかな。実際に見るオープニングはけっこう感動モンだよ。他にも、ルーラで移動するときや、ラナルータで昼と夜が入れ変わるときなんかに、効果的な処理がされているのが印象的だったね。

心配だったAIも、予想以上のデキで思わずひと安心。確かに始めはとんでもないことをしたりもするけど、学習しておりこうさんになっていく経過は、見ていて快感なほど。最初は戸惑うかもしれないけど、慣れたらこれほどラクなことはないと思うことでしょう。

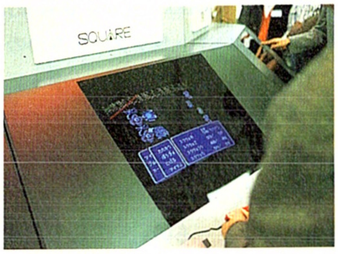
それにしても、実際に見るのと話を聞くとじゃ大違い。これまで、堀井さんやウチの社長(亀仙人松っちゃん)からさんざん情報を聞いて、すっかり耳年増になっていたにも関わらず、十分に楽しめることを実感したのでありました。

→アイテム、魔法使用時の画面処理もバラエティ豊か。これは〝ときのすな〟、〝ルーラ〟では…



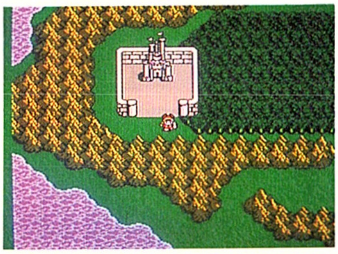
見よ、この素晴らしき作品の数々を。ファミコンの時代はまだ続く

目指すは究極のRPG！ スクウェアはＦＦⅢを発表



←ファイナル・ファンタジーⅢ。戦闘シーンの時間はかなり短縮され、ゲーム進行はスムーズに

発売の迫ったゲームボーイ初のＲＰＧ「魔界塔士Sa・Ga」はもちろんだが、多くの人々の目を引いたのは、やはり「ファイナルファンタジーⅢ」である。Ⅰ、Ⅱで好評もしくは不評だった点を十分に考慮したこのⅢは、究極のＲＰＧ像にまた一歩近づいた。ポイントは何といっても「展開の早さ」だ。ゲーム開始後５分程度で飛行艇が入手できることからもわかってもらえると思う。早いテンポで、しかも中身の濃いシナリオ――ここまで完璧だとⅣを創れなくなってしまうのでは？



←これは城かな？ それとも町だろうか？ 町も、あったりなかったりするみたいだぞ



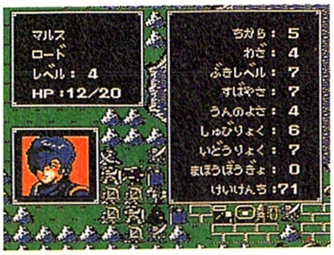
←これは町の中。お馴染みの店が並んでいる。まずは町の人たちと会話して情報を集めよう



←これが戦闘モードの画面だ。今までと大差ないように見えるが、細部はかなりの改良が……

ハードだけでは満足しない！ 任天堂はソフトも凄いのだ

注目されたのは「ファイヤー・エムブレム」。ＲＰＧの要素を取り入れた本格的なファンタジー・シミュレーションだ。個性たっぷりで、しかも成長する50人もの戦士たちに、約80種の武器やアイテム、25のサブシナリオや、多彩なイベントなどなど。しかもマルチ・エンディングというから、ＳＬＧファンではなくてもチェックしておきたいところ。他の３作がゲームボーイ用という点は少々寂しいね。



←マルスというキャラクターのステータス。まるでRPGのような細かいデータを持っている

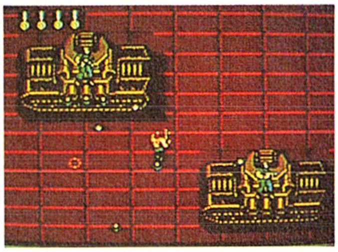
期待の続続が２作も登場！ さすがテクモ、なのである

まずは「キャプテン翼２」。システム的に大幅な改良は施されていないように見えた。注目すべきは、そのストーリー。何と、テクモのオリジナルなのだ。お馴染みの登場人物に加え、新キャラや新必殺技が出るというからファン必携の一作になること間違いなし。「忍者龍剣伝Ⅱ・暗黒の邪神剣」もいいぞ。時代は前作の一年後。兇魔天帝アシュターの出現に、リュウとアイリーンが立ち向かう！数々の忍術はパワーアップされ、しかもストーリー展開はよりスピーディになった、前作を凌ぐドラマチック・アクションだ。もちろん、好評のシネマディスプレイも健在！



←キャプテン翼Ⅱのサブ・タイトルは「スーパー・ストライカー」。早くプレイしたいよね

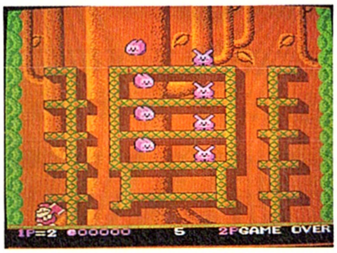
自慢は業界一の技術力!? コナミは今日も元気です



←スーパー魂斗羅である。サイドとトップビューは前作のままだが、3Dシーンが削除された

「悪魔城伝説」、「がんばれゴエモン外伝・きえた黄金キセル」、そして「マダラ」など、発売が待たれているものの他に、「スーパー魂斗羅」と「モアイくん」も展示されていた。「スーパー魂斗羅」は前作をさらにパワーアップさせた過激なシューティング・アクション。対して「モアイくん」は、コナミの人気キャラクターを使ったパズル・アクション。どちらも完成度は高い。

今回は移植作品で勝負！ タイトーの台頭が目立った



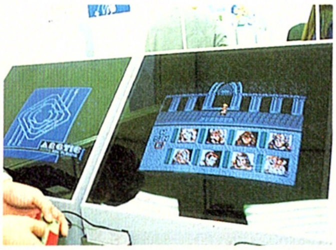
←どんどこどんが、もう移植されたとは……。キャラクターはかわいいけど難易度は高いのだ

アーケード版で大ヒット中の「チェイスＨＱ」が早くもファミコンに移植された。特筆すべきは音声合成の美しさ。ナンシー・ファン（？）は感激すること間違いナシ！ 「フリップル」の移植も実にスピーディだった。パズル・アクションがブームの今、第２のテトリスを目指す！ おススメの一作である。「どんどこどん」は、同社の「フェアリーランド・ストーリー」の流れを汲むアクションゲーム。簡単なルールと、かわいいキャラで、今なおゲームセンターの人気者だね。これも移植された。これらは移植の出来もいいので、アーケード版のファンは迷わず買いだ。

まだまだあるぞ期待の大作。お金を貯めて発売を待っていよう！

ああ、夢にまで見たAD＆D ポニーキャニオン、移植完了

テーブルトークRPGの王様「アドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ（略してAD＆D）」のコンピュータ版をアメリカのソフト・ハウスTSR社が創ったのはもう知っているね。これのファミコン版が、ついに完成したのだ。今回移植されたのは「ヒーロー・オブ・ランス」。アクションゲームではあるが、戦闘処理の計算にAD＆Dのルールを使用した本格派だ。８人パーティを操作し、ザク・ツァロスの廃墟から〈ミシャカルの円盤〉を持ち帰ることが目的。小説「ドラゴンランス戦記」の第１巻「廃都の黒竜」のストーリーをベースにしている。



←これがAD＆D「ヒーロー・オブ・ランス」の画面。８人の中から随時１人を選ぶのだ

WとUに続く第３のRPG マイト＆マジックは学研から

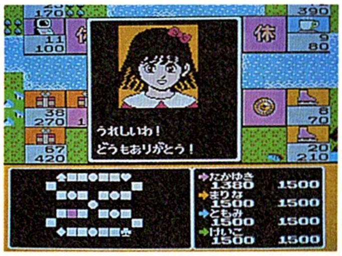
「ウィザードリィ」と「ウルティマ」に続くのは、1987年に全米を震撼させた「マイト＆マジック」である。これのファミコン版が、ついに完成したのだ。町や迷宮、草原などのフィールドはすべて３Dで表示、30を越えるクエスト、200のモンスター、250のアイテムや94の呪文。何とも手強そうである。自動マッピング機能が、やる気を倍増させるね。



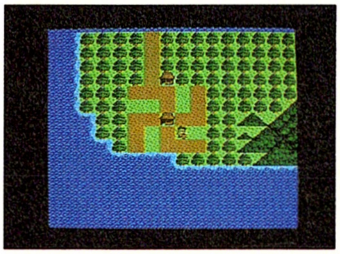
←マイト＆マジックは、外のフィールドも町や城の中の３Dで表示される。難易度は高いぞ

ウィズで好調のアスキー 話題の２作をリリース！

「いただきストリート」は、ファミコン・ボードゲームだ。システムデザインやシナリオの担当が堀井雄二氏というから期待は大きい。内容は、店を買ったり、株を売ったりしてお金持ちを目指すというもの。「忍者らホイ！」は、あのさくまあきら氏の作品。忍者の仇討ちを題材にしたコミカルRPGである。



←いただきストリート。１人から４人まで遊べるボードゲームである。多人数で遊びたいね



←さくまあきら氏の新作は、忍者を題材としたRPGだ。また笑わせてくれそうな予感

版権モノでも絶好調！ なんてったってサン電子

今や全米を席捲している「バットマン」が、ついに日本に上陸する。しかも映画の公開日12月２日に合わせ、ファミコンやゲームボーイなど４機種用のゲームを順次発売していくことになっている。ファミコン版は、とにかく画面が美しい。ゲームもデカい敵がバンバン出るなど迫力あるものに仕上がっている。



←見よ、この美しいグラフィックを！ 巨大な敵に立ち向かうバットマンがカッコいいのだ

秀作、佳作、珍作、怪作!? 今、カプコンがおもしろい

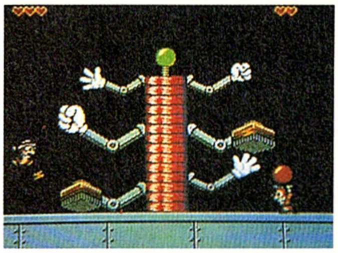
まず良かったのが「わんぱくダック夢冒険」。ディズニーのかわいいキャラクターが５つの宝を目指して夢冒険に出発するぞ！ ホッピングジャンプと杖を使った下突とで進んでいくアクションゲーム。難易度も手頃なのがうれしいね。「チップとデールの大作戦」も、ディズニーのキャラクターもの。木の箱を取っては投げるという軽快なアクションに仕上がっている。各所に仕掛けられたトラップが秀逸である。「仮面の忍者・花丸」もアクションゲーム。ロボット鷹の鷹丸につかまって空を飛んだり、スケボーに乗ったりなどなど。ボスとの戦闘もカードで行うというアイデアもなかなか。「人間兵器デッドフォックス」は、ナムコの「ローリング・サンダー」タイプのアクション。途中で仲間たちを助け出さなければクリアは不可能だ。やっちゃえシアターがあるかどうかが鍵（のワケがない）。



←デッドフォックスは、ひたすらローリング・サンダーに似ている気がする。気のせいかな？



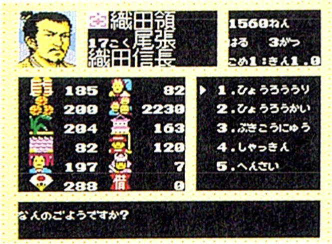
←仮面の忍者・花丸。カプコンお得意の辛口アクションだ。ボスとの戦闘にカードを使う



←チップとデールの大作戦。ガンガン出てくる罠のアイデアが秀逸だ。親玉の戦闘だってある

栄光のSLGトップメーカー「信長」と言ったら光栄ね

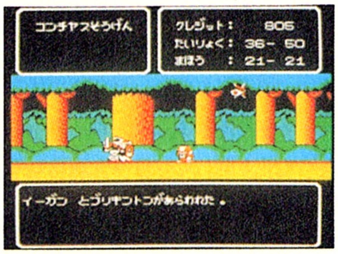
光栄が今回発表したのは「信長の野望・戦国群雄伝」である。武将の人間性を重視した作りになっている点が前作と大きく変わった。また「新ＨＥＸ戦モード」なるものを導入し、籠城や夜戦を行えるようになったのも実におもしろい。「信長〜」シリーズのファンも、そうでない人も遊んでみる価値はある。



←信長の野望シリーズの最新作が、この「戦国群雄伝」だ。前作以上に楽しいんだ

ファミコンもオロソカにしない ハドソンは新作を３作発表

キャラクターものでは「魔神英雄伝ワタル外伝」と「ビックリマンワールド激闘聖戦士」の２つがある。どちらもコマンド選択型のＲＰＧだが、前者は戦闘がアクション。後者は、とにかく原作に忠実、という特徴を備えている。３本目の「星霊狩り」は、原画・神崎将臣、原作に中島渉を起用しており、より完成度の高い作品を目指している。この「星霊狩り」はＡＶＧ。ただし、「解く」よりも「読む」ことに重点を置いた作りになっている。



←魔神英雄伝ワタル・外伝はＲＰＧだが、戦闘モードに入ると突然アクションシーンとなる



←ビックリマン・ワールド激闘聖戦士の戦闘モード。理力を使ったり、他の天使との合体も可

パネルディスカッション――４人の天才達が語るゲームの未来



第１回を記念して、糸井重里、堀井雄二、中村光一、いとうせいこう、の４人によるパネルディスカッションが開かれた。今回は速報ということで、その模様を簡単に紹介することにしょう。



司会役の糸井重里氏

ファミコン・ソフトウェア今後の展望、と題されたディスカッションは、糸井さんを司会進行役として約１時間にわたって行われ、４者４様の意見が交換された。

まず最初は、「今までの遍歴からして、今後のゲームがどうなって欲しいか？」という、軽い議題から始まった。それを受けて、「まだ６、７年でしかないファミコンの歴史の中で、作る側とプレイする側が、一緒に育ってきてしまったという問題が大きな流れとしてあるだろう」という話になり、「ファミコンは単なるブームじゃなくて、すでにメディアの位置を獲得したのではないか？」という話題に展開していった。



ドラクエⅣの堀井雄二氏

その後、ドラクエやＭＯＴＨＥＲのウラ話なども交えながら、「ゲームデザイナーは、文学者よりも政治家に近いんじゃないか」なんて変わった意見も飛び出したりして、場は盛り上がっていったのである。



社長のかんろく、中村光一氏

「ゲームを作ることは、自分の世界を作ること。アクションゲームだろうがシューティングゲームだろうが、作者の箱庭なんだよね」

「ゲームのジャンルっていうのはよくできたもので、どんなゲームを作っても、必ずどこかのジャンルに含まれるんじゃないのかな」

「モニターの中でやることであれば、別に何をやってもかまわないんじゃない。とにかく、モニターと自分がやりとりするものであれば、それがコンピュータゲームでしょ。だから、これからは、ゲームというよりも、エンタテイメント・システムとして考えたほうがいいよね」



才能が光る、いとうせいこう氏

といった様々な意見の後で、結論として、今後どのようなゲームを作りたいか、という議題で締めくくられた。

堀井「お話をより強調していったゲームを作りたいですね。また、その反面、手軽に遊べるゲームも作りたいと思ってます」

中村「もう一度原点に戻ったゲームです」

いとう「ゲームっていう概念や、言葉自体のワクを、ちょっとはずしてみたほうがいいと思いますよ」

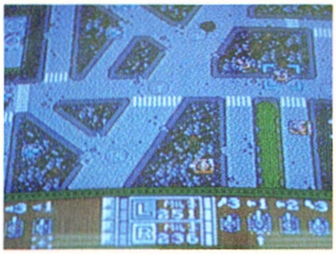
糸井「500円で済む、ディスクカードの書き替えを生かしたいな。ディスクの可能性って、まだまだあると思うんですよね」

以上が主な様子でした。次号では、さらに詳しくお届けしますので、お楽しみに。

その他、注目のゲームはこれだ!!

シミュレーションゲームは光栄だけじゃないのだ!

今回出展されていたシミュレーションゲームの中で異彩を放っていたのが、ＢＰＳの新作「コンバット・ゾーン」。パソコンの「大戦略III」を知っている人なら判りやすいかもしれない。これは「リアルタイムＳＬＧ」なのだ。ユニットの生産や、その行動パターン入力をリアルタイムで行うわけである。マップは全部で11。相手の強さも選べるし、もちろん２人同時プレイも可能だ。ＳＬＧファンでなくとも必見。強力にプッシュしよう。関係ないことだが、ＢＰＳは近いうちに、テトリスの作者Ａ.パジトノフ氏の作品を発表するらしい。ゲーム名は「ハットリス」。帽子を題材にしたアクション・パズルである。



←ＢＰＳの放つ、リアルタイムＳＬＧ「コンバット・ゾーン」。2人用で遊ぶと盛り上がりそう

スポーツものの花形はやっぱり野球なのであった

定番の「ファミスタ'90」以外にも、おもしろいのがあった。バップの「ベースボールファイター」は通信によるホームラン競走などが可能。サン電子の「なんてったってベースボール」の子ガメカセット方式。アスミックは監督を演じる「ミスタープロ野球」だ。



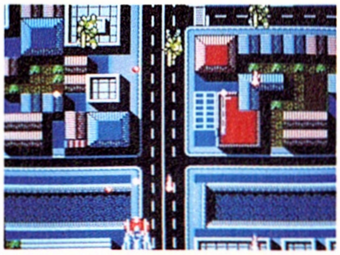
←ファミスタも'90年代に突入だ。毎回毎回パワーアップされていくのがウレシイのだよ



→プロ12球団公認という「ベースボールファイター」。ホームラン競走はハマるかも?

やっぱりゲームと言えばシューティングとアクション

シューティングゲームの中で出色の出来は、やはりハル研究所の「宇宙警備隊」。パワーアップに派手さはないが、攻撃にも防御にも使えるオプションなど渋い設定がマニア心をくすぐる。背景のグラフィックも凄い。特に浮遊する隕石群など、コナミの「グラディウスII」の水晶に肉迫しているとの評判だ。制作者がシューティングゲームの大ファンらしいので、ありきたりの作品にはならないと思われる。発売日が楽しみな１作だ。



←とにかくグラフィックの美しい「宇宙警備隊」。通好みのゲームに仕上がりそうな気がする

アクションゲームでは、ナツメがガンバッていた。「ＫＡＧＥ」である。忍者が主人公の格闘モノだが、動きがキビキビしており、敵の動きもなかなか。タイプでいえば、カプコンの「ストライダー飛竜」的であろう。また、ナツメは「ファイナルミッション」というシューティングも発表していた。パッと見た感じは、セガの「ロスト・ワールド」に近い。弾の出方が少々トロいように感じるが、派手さとオプションの動きが遊ぶ者の心を打つ。同社の「アバドックス」と同じ作者らしいが、完成度からいえば、この「ラスト・ファイター」の方が上であろう。



→パッと見た感じはカプコンの「ロスト・ワールド」に近い。オプションの動きがいいぞ



←「忍者」は「ＫＡＧＥ」と名前を変えて出展された。小気味いいアクションゲームなのだ

アクションパズル・ブームはまだまだまだまだ続くのだ

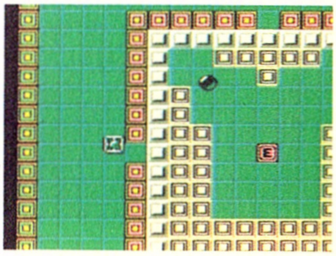
「テトリス」によって引き起こされたアクションパズル・ゲームのブームは、まだまだ下火にはなりそうにもない。ユーザーが許しても、メーカーが許さないのだ(?)。

静かなブームを呼びそうなのが、データイーストの「バルダーダッシュ」。もちろん、これは日本のゲームではない。が、以前、日本のパソコンにも移植されたので知っている人もいるんじゃないかな? 基本ルールは「ディグダグ」みたいなもの。岩の埋まった地中を掘り進み、規定数のダイヤを集めて出口へ行けばいいのだ。ところが、これが実は難しい。６ワールド×４ステージと面数が多いのもうれしいところである。



←バルダー・ダッシュ。どこの岩を落としたらいいのか頭を使うのだ。名作パズルゲームだよ

ソフエルの「タイタン」も注目作だ。これは、ブロック崩しのパズル版といった感じか。複雑に入り組んだフィールド内を跳ねまわるボールを誘導し、進んでいく。のだと思う。推測なのは、じっくりと遊べなかったタメだ。悪い、ゴメン、反省している。近い内に詳しい内容を紹介するので我慢してくれ。おっと、これも外国産ソフトだ。ＣＤロムを搭載していると話題の「ＦＭタウンズ」への移植も開始したとか。とにかく優良ゲームであることは間違いない。期待する価値は絶対ある。



→この黒いボールを誘導して…ま、そういうことだ。詳しくは近いうちに紹介するから許して

ゲームボーイソフトも、こんなにたくさん発表されていたぞ!!

手軽に遊べるゲームこそがゲームボーイにはピッタリ！

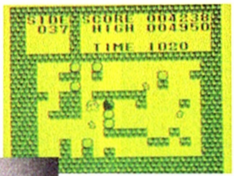
まず任天堂。「ソーラーストライカー」は良くも悪くもベーシックなシューティング。「クイックス」はいいい。何と、対戦型プレイがついているのだ。期待するべし。

次はトンキンハウス。ここはゲームボーイ用ソフトの作り方がうまい。「プロディア」はパソコンソフト「ディアブロ」の移植。コナミの往年の名作「ガッタンゴットン」みたいなゲーム。「ボクシング」はパンチアウト風。対戦が燃えるのである。

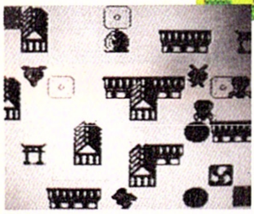
カプコンは「レッドアリーマー」。魔界村外伝である。レッドアリーマーを主人公にした横スクロールのアクションRPGだ。

タイトー。ファミコン版に続いてゲームボーイ版も出る「フリップル」。そして、あの「スペースインベーダー」も登場だ。

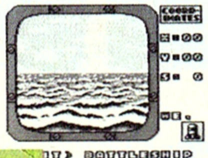
セタの「QBILLION」も評判がいい。積み上げられたパネルを平坦にしていくパズルゲームだ。



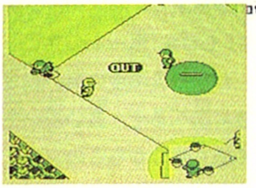
→ちょいとチマチマしているが「フラッピー」である。シンプルだが奥が深くておもしろい



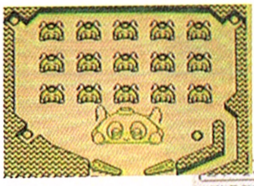
←平安京エイリアン。OLDとNEWバージョンが選べる。2人同時プレイで遊ぶと楽しいぞ



→海戦モノのシミュレーション「タスクフォース」。これも2人で遊ぶと盛り上がりそう



←「ベースボールキッズ」は、「燃えプロ」のジャレコが総力を結集して創ったゲームだ



←ジャレコのゲームボーイ第1弾は「ピンボールパーティ」。エクストラゲームが多いぞ



→アドベンチャーゲーム感覚のRPG「セレクション」。運命の剣を求めて旅立つのだ！

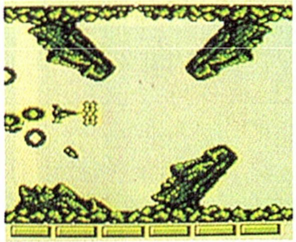
コナミ。「ネメシス」はグラディウスのゲームボーイ版。何も言うことナシ！　とにかく良く出来ている。買いである。

スクウェアの「魔界塔士」も以下同文。

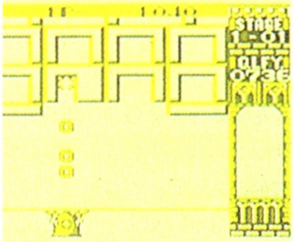
バップはシミュレーションゲームを創った。「タスク・フォース」だ。ユニットも少なめだし、何よりもルールが簡単なのがいい。対戦型プレイも可能な点がポイント高いぞ。

トーワチキの「対局連珠」もいいゲームだ。コンピュータもなかなか強い。飽きずに長く愛用できる1本となりそうな予感。

サン電子の「BAT MAN」もファンなら押さえておこう。アクション・シーンとシューティング・シーンにより構成されている。各ステージの冒頭に流れるデモがプレイヤーにやる気を起こさせてくれる。パワーアップも多彩なのだ。全4ステージ。



→名作のグラディウスが、ゲームボーイになって帰ってきた。その名も「ネメシス」だ。とにかく素晴らしい出来である



→「クォース」が早くもゲームボーイに！　パズル・シューティングという新境地を切り拓いた傑作。発売の3月まで待て！



↑メルダックのお姉さん。笑顔で撮影に応じてくれました。ども、ありがとです。「平安京エイリアン」がヒットするといいですね。ぼくも買います。　(ヒラ坊)

●ゲームボーイ新作ソフト一覧

メーカー名	タイトル
アトラス	コスモタンク
	パズルボーイ
アスミック	あすみっくんワールド
ユース	海戦ゲームネイビーブルー
セタ	QBILLION
	あやかしの城
タイトー	フリップル
	スペースインベーダー
トーワチキ	対局連珠
スクウェア	魔界塔士SA・GA
バップ	ラストミッション
アイレム	四川省
アテナ	ワールドボウリング
ジャレコ	ヒーロー集合ピンボールパーティ
パック・イン・ビデオ	トランプボーイ
バリエ	ビックフット
エポック	爆烈戦士ウォーリア
ポニーキャニオン	どきどきペンギンランド
サン電子	BAT MAN
東映動画	北斗の拳・凄絶十番勝負
コナミ	ネメシス
バンダイ	SDガンダムSD戦国伝国盗り物語
	マスターカラテカ
データイースト	ロックンチェイス
バンプレスト	SDルパン三世
コトブキシステム	セレクション
	デスボール
ビクター音産	フラッピー
ココナッツジャパン	パチンコタイム
ビック東海	ギャザーズ(仮)
	パズルロード(仮)
CBSソニー	サッカーボーイ
カプコン	レッドアリーマー(魔界村外伝)
アスキー	ぺんぎんくんWARS
トンキンハウス	プロディア
	ボクシング
シグマ商事	ポパイ
メルダック	平安京エイリアン
エス・エヌ・ケイ	ファニーフィールド
任天堂	ゴルフ
	ソーラーストライカー
	クイックス

信長の野望・戦国群雄伝

■光栄　■来春発売予定
■￥11800(税抜き)　■カセット

超ファミコン級シミュレーションゲームなのだ

ＳＬＧファン待望の"信長の野望"シリーズの最新作「信長の野望・戦国群雄伝」が、期待にたがわず、シリーズ最強の超本格派ウォーシミュレーションゲームとして完成。

ゲームの目的は、もちろん全国統一。プレイヤーは、信長、あるいは他の戦国武将となって天下人を目指すってわけだ。基本システムは、今までのシリーズを踏襲したスタイルになっているが、新しいコマンドや要素がいろいろとプラスされている。



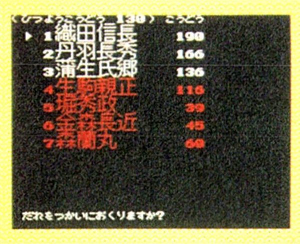
←シナリオ１では信長も一地方大名



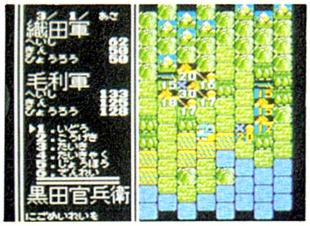
→シナリオ２では天下統一目前の大勢力



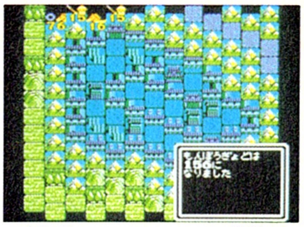
←光栄の歴史シミュレーションシリーズでおなじみのコマンド画面。従来の"信長"シリーズよりコマンドは高度化。よりリアリティのある展開が期待できる



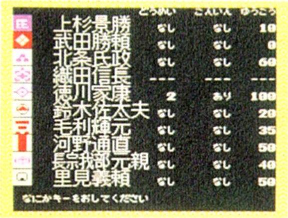
←コマンドの回数には制限がないが、コマンドごとに行動力が消費される。赤字で示される武将は行動力が不足しているため"使者"コマンドを実行できない



↑野戦モードでのヘックス画面だ



↑籠城戦モードでのヘックス画面



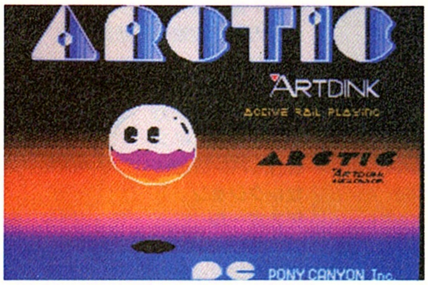
↑同盟、婚姻といった外交政策も重要

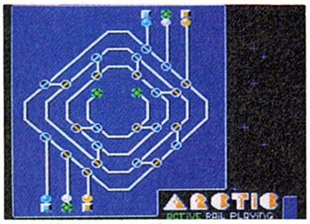
ゲームシナリオは２つ。シナリオ１「群雄割拠」は1560年からスタート。信長も尾張の一大名にすぎない。プレイヤーは戦国大名28人の中からプレイする武将を選ぶ。シナリオ２「信長の野望」は信長が一大勢力となった1582年からスタート。10人の戦国大名の中からキャラを選べる。また、両シナリオとも４人まで同時プレイが可能。信長、信玄、謙信、家康でそれぞれ天下を目指すってこともできるんだ。

アークティック

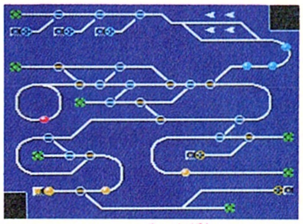
■ポニーキャニオン　■来春発売予定
■￥5500(予・税抜き)　■カセット

ポイント切り替えがポイントのパズルゲーム!?

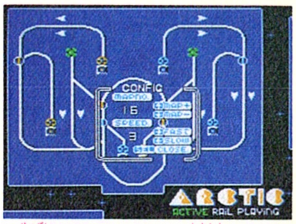




↑１面。レールの丸い所がポイントだ



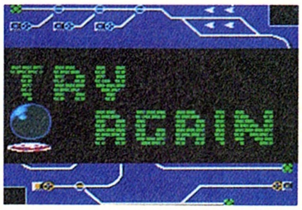
↑もうこうなると目の焦点があわない



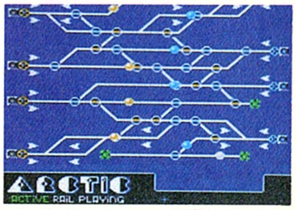
↑設定モード。いたって簡単ですね



↑この面は本当に見てるだけの所だ



↑ほーらほらゲームオーバーだ



↑うおーこっこれはっ人間にやできん

パソコン版の人気も高い「アークティック」がファミコンに移植され、ポニーキャニオンから発売になる。レールの上を青と黄色のボールが永遠に動いていて、ずーっと見ているだけでもＯＫなパズルゲームだ。名前ぐらいならどこかで聞いた人もいるんじゃないかな？ルールは簡単、レールを通っている青と黄色のボールをポイントを使って誘導し、同じ色のソケットへ入れればいいのだ。しかし、青と黄色のボールの他に、行く手を塞ぐ銀色のボールや、さわると死んじゃう赤色のボールなどが邪魔をするのだ。銀や赤色のボールがソケットへ入ってしまったり、青のソケットに黄色のボール、黄色のソケットに青色のボールが入ってしまっても失敗になってしまう。何度もコンテニューが出来て、28ステージまでのラウンドセレクトもＯＫ。ボールのスピードも３段階までと、かなり自由度の高い設定なので、好きなように遊べるぞ。長い長い冬をコタツの中でぬくぬくしながらこのソフトで過ごそう。

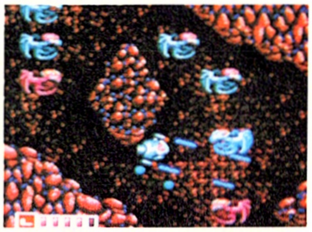
PC Engine CLUB HOTNEWS編

バルンバ

■ナムコ　■4月発売予定
■¥6800（予・税抜き）　■Hu-CARD

「バルンバ」のコンセプトは、全てが360°。ちょっとユニークなパワーアップタイプのシューティングゲームだ。それぞれのステージでマイキャラは天地、左右、斜めにと強制的にスクロールされていく。攻撃は砲台を回転させることによって360°可能。新しいシューティングワールドが広がるのだ。





↑斜め下に強制的にスクロール！



↑どんな方向にでも攻撃できるのだ

キングオブカジノ

■ビクター音楽産業　■3月発売予定
■価格未定　■Hu-CARD

ポーカー、ブラックジャック、スロットマシン、キノ、ルーレットの5つのゲームがこのソフトで遊べる。もちろん、ただ遊ぶだけじゃなくて、勝負に勝って億万長者になることがゲームの目的。君の部屋がカジノになる。





←ディーラーはブロンドのお姉さん



←渋いなあ、このオジサン

サイバーナイト

■トンキンハウス　■来春発売予定
■価格未定　■Hu-CARD

ＳＦＲＰＧ「サイバーナイト」の主役は、モジュール（バトルスーツ）を身につけた傭兵たち。彼らは宇宙船ソードフィッシュに乗りくんでいたが、事故のため帰還できなくなってしまう。そして、それが彼らの冒険の始まりだった。





←地上での移動はバトルスーツ着用

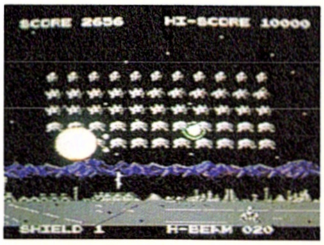


←戦闘シーンはアニメ処理

SPACE INVADER 復活の日

■タイトー　■3月発売予定
■¥5900（税抜き）　■Hu-CARD

あのっ！　なつかしのインベーダーゲームが帰ってきた。もちろん'90年風にアレンジ、パワーアップされてだ。ルールは、かってのインベーダーと同じ。ちょうど"ブロック崩し"と"アルカノイド"の関係みたいなものだ。マイキャラがアイテムでパワーアップできる分、インベーダーの攻撃も激しいぞ。





↑右端に見えるのがアイテム



↑ファイヤーフラワーレーザーだ！

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

日本式RPGの頂点、そして…

いやぁ〜〜じっさいに目にしたドラクエⅣ、さっすがに良い出来であった。

おっ、マイク氏、行って来ましたね、「第一回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフトウェア発表展示会」。ファイナルファンタジーⅢの方もけっこうなもんだったよね。ＲＰＧのビッグ2、どっちもハイクオリティでまずは安心。

が……しかし……さすがにマンネリという気がしないでもないのぉ……。

それ言っちゃうとね……いわゆるドラクエが最初に作り上げた、日本式ＲＰＧのシステム＆イメージそのものが問われちゃうね。良かれ悪しかれ、その後のファミコンのＲＰＧって、その亜流でしかないんだもの。

シムシティとかマンホールみたいに、まったく新しいコンセプトを持ったゲームの登場を、わたしとしては待ちたい……きっと数年後にはそんな斬新ゲームがファミコンでもプレイできるはずだ……。

おっ!?　ちょっと意味深な発言。ま、それはおいといて。あと、この催しで目についたことってある？

うむ……やはり任天堂山内社長のコメントが気になるな。悪いゲームはいらない、量は少くても良いゲームでなければ……という、前にもあった発言と同じなんだが。

でもさ、ゲームボーイにしてもスーパーファミコンにしても、ピンからキリまでの多数のソフトハウスが参入してるじゃない。実際、その状況にどう対応するのか？

きっと、何か策を考えておるんだろう……。あとな、わたしはゲストとして、かのいとうせいこう氏が参加しておったのが気にかかる……。

セガのイメージキャラクターとして、ちょっと高めの年齢層にアピールしてたのにね。

ひょっとして、ＦＣの今後の戦略の微妙な変化を暗示してるかもな……。彼の著書「ノーライフキング」あたりも臭うな……!?

※画面は開発中のものです

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月				
1日	Ⓒ	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥6300
1日	Ⓒ	道～タオ～	バップ	¥5500
1日	Ⓒ	ホステージ	ケムコ	¥5900
1日	Ⓒ	コンフリクト	ビック東海	¥6200
8日	Ⓒ	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
8日	Ⓒ	星霊狩り	ハドソン	¥5800
8日	Ⓒ	ぽっくんモグラー～スーパーもぐらたたき～	アイ・ジー・エス	¥6900
8日	Ⓒ	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥5900
9日	Ⓒ	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
15日	Ⓒ	フリップル	タイトー	¥3900
15日	Ⓒ	アバドックス	ナツメ	¥5800
15日	Ⓒ	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5900
15日	Ⓒ	トップガンデュアルファイターズ	コナミ	¥6000
15日	Ⓒ	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
15日	Ⓒ	ピンボールクエスト	ジャレコ	¥5600
18日	Ⓒ	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500
18日	Ⓒ	おそ松くん	バンダイ	¥5800(予)
15日	Ⓒ	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
15日	Ⓒ	神仙伝	アイレム	¥6300(予)
19日	Ⓒ	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700
19日	Ⓒ	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
19日	Ⓒ	ファミスタ'90	ナムコ	¥5800
20日	Ⓒ	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900
21日	Ⓒ	ロード・オブ・キング	ジャレコ	¥5600
22日	Ⓒ	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
22日	Ⓒ	悪魔城伝説	コナミ	¥6500
22日	Ⓒ	双截龍II	テクノスジャパン	¥5900
22日	Ⓒ	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
22日	Ⓒ	マッピーキッズ	ナムコ	¥5800
22日	Ⓒ	バットマン	サン電子	¥6200
23日	Ⓒ	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	¥5900
23日	Ⓒ	東風	ナツメ	¥5800
25日	Ⓒ	名門多古西応援団	アスミック	¥6500
27日	Ⓒ	スーパーラグビー	T.S.S	¥5900
下旬	Ⓒ	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
1月				
5日	Ⓒ	がんばれゴエモン外伝～きえた黄金キセル～	コナミ	¥6980
6日	Ⓒ	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
	Ⓒ	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800(予)
	Ⓒ	囲碁名鑑	ヘクト	¥9680
2月				
2日	Ⓒ	デッドフォックス"人間兵器"	カプコン	¥5800(予)
3日	Ⓒ	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥12800
11日	Ⓒ	ドラゴンクエストIV	エニックス	¥8500
下旬	Ⓒ	アークティック	ポニーキャニオン	¥5500
	Ⓒ	キャデラック	ヘクト	未定
	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6200
	Ⓒ	悪魔くん	バンダイ	¥6000(予)
	Ⓒ	バルダーダッシュ	データイースト	未定
3月				
中旬	Ⓒ	どんどこどん	タイトー	¥5900(予)
下旬	Ⓒ	宇宙警備隊	ハル研究所	未定
	Ⓒ	もっともあぶない刑事	東映動画	未定
	Ⓒ	なんたって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	Ⓒ	女神転生II	ナムコ	未定
	Ⓒ	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
	Ⓒ	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
	Ⓒ	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	未定
	Ⓒ	ヘビーバレル	データイースト	未定
4月				
上旬	Ⓒ	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
上旬		ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	Ⓒ	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	Ⓒ	ゴーストバスターズII	ハル研究所	未定
	Ⓒ	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ	¥8500(予)
	Ⓒ	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
	Ⓒ	ゴットスレイヤー	SNK	¥7600
発売日未定				
	Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	Ⓒ	アーコン	BPS	未定
	Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	Ⓒ	Might and Magic	学研	未定
	Ⓒ	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
	Ⓒ	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	未定
	Ⓒ	ガデュリン	セタ	未定
	Ⓓ	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	Ⓒ	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	Ⓒ	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	Ⓒ	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	Ⓒ	キテレツ大百科	エポック社	¥5900
	Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	神界	東映動画	¥9600(予)
	Ⓒ	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル(仮)	トーワチキ	未定
	Ⓒ	アドバンストダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	Ⓒ	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	Ⓒ	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	Ⓒ	幻獣創世記	日本物産	¥5200(予)
	Ⓒ	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	Ⓒ	イースII	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	Ⓒ	大迷路(仮)	エポック社	未定
	Ⓓ	アーディス	アスク講談社	未定
	Ⓒ	バルダーダッシュ	データイースト	未定
	Ⓒ	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	Ⓒ	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定
	Ⓒ	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	未定
	Ⓒ	いただきストリート	アスキー	未定
	Ⓒ	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	Ⓒ	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	怒III	ケイ・アミューズメントリース	未完
	Ⓒ	キャットランナー	ケムコ	未定
	Ⓒ	タイタン	ソフエル	未定
	Ⓒ	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	Ⓒ	ファイナルミッション	ナツメ	未定
	Ⓒ	KAGE	ナツメ	未定
	Ⓒ	熱血高校ドッヂボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900(予)
	Ⓒ	ベースボールファイター	バップ	未定
	Ⓒ	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥5900(予)
	Ⓒ	モアイくん	コナミ	未定
	Ⓒ	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	未定
	Ⓒ	獣王記	アスミック	未定
	Ⓒ	ミスタープロ野球	アスミック	未定
	Ⓒ	孔雀王	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	飛龍の拳III 5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
	Ⓒ	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	Ⓒ	SUPER魂斗羅	コナミ	未定
	Ⓒ	株式道場パートII	ヘクト	未定
	Ⓒ	ファイアーエンブレム	任天堂	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月8日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280※
12月15日	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500※
12月19日	将棋	ポニーキャニオン	¥3400※
12月22日	キュービリオン	セタ	¥2980
12月22日	海戦ゲーム Navy Blue	ユース	¥3500※
12月29日	平安京エイリアン	メルダック	¥3000※
12月下旬	SELECTION	ケムコ	¥3090※
12月下旬	マスターカラテカ	バンダイ	¥2900※
12月	北斗の拳・凄絶十番勝負(仮)	東映動画	¥3500※
12月27日	てけてけ!アスミックンワールド	アスミック	¥3090※
12月28日	ヒーロー集合!!ピンボールパーティ	ジャレコ	¥2980※
1月下旬	ソーラーストライカー	任天堂	未定
1月	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
2月中旬	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
2月下旬	ネメシス	コナミ	¥3500※
2月	ロックンチェイス	データイースト	未定
2月	デスボール	ケムコ	¥2980※
2月	ワールドボーリング	アテナ	¥3090※
2月	バットマン	サン電子	未定
3月中旬	トランプボーイ	パックインビデオ	¥3090※
3月下旬	スーパーチャイニーズ(仮)	カルチャーブレーン	¥3300※
3月	フラッピースペシャル(仮)	ビクター音楽産業	未定
3月	フリップル	タイトー	¥3090※
3月	スペースインベーダー	タイトー	未定
3月	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
3月	レッドアリーマー 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
3月	どきどきペンギンランド	ポニーキャニオン	¥3090※
3月	クォース	コナミ	未定
来春	あやかしの城	セタ	未定
来春	ファニーフィールド	SNK	¥3090※
来春	コスモタンク	アトラス	未定
来春	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
来春	ポパイ	シグマ商事	未定
来春	ペンギンくんウォーズ	アスキー	¥3090※
未定	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	未定
未定	プロディア	トンキンハウス	未定
未定	タスクフォース	バップ	未定
未定	サッカーボーイ	エピックソニー	未定
未定	ボクシング	トンキンハウス	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	ギャザーズ	ビック東海	未定
未定	パズルロード	ビック東海	未定
未定	ドラゴンスレイヤー(仮)	エポック社	未定
未定	クイックス	任天堂	未定
未定	ラストミッション	バップ	未定
未定	四川省	アイレム	未定
未定	ビッグファイト	バリエ	未定
未定	バンプレスト	SDルパン三世	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月17日	ニュートピア	ハドソン	¥5800
11月22日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月24日	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200
11月24日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
11月24日	麻雀学園	フェイス	¥7980
11月29日	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
12月1日	MR. HELIの大冒険	アイレム	¥6700
12月1日	USAプロバスケットボール	エイコム	¥5600
12月8日	ブルファイト	クリーム	¥6300
12月8日	忍	アスミック	¥6800
12月15日	PC原人	ハドソン	¥5800
12月21日	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	¥7800
12月22日	レッドアラート(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月22日	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月22日	ヘビーユニット	タイトー	¥6600
12月22日	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5800
12月22日	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月23日	ROM ROMスタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
12月23日	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月27日	ヴォルフィード	タイトー	¥6600
12月上旬	バトルエース(SG対応)	ハドソン	¥6500
12月中旬	これがプロ野球'89	インテック	¥5800
12月中旬	サイドアームスペシャル(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
1月26日	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800
1月26日	タイトーチェイスH.Q	タイトー	¥6600
1月中旬	アトミックロボキット	UPL	¥6700
1月中旬	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700
1月中旬	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
1月下旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
1月	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
2月16日	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
2月23日	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥6200
2月23日	ブロディア	ハドソン	¥4500
2月下旬	パラノイア	ナグザット	¥5800
2月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6600(予)
2月	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
2月	初段一直線	ホームデータ	未定
2月	北斗の女(CD-ROM)	ナグザット	未定
3月2日	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月23日	シティハンター	サン電子	¥6300
3月30日	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
3月上旬	倉庫番WORLD	メディアリングス	¥5400
3月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
3月	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
3月	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
3月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
3月	奇々怪界	タイトー	¥6600(予)
3月	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	未定
3月	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥5900(予)
3月	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
4月上旬	キックボール	メサイヤ	未定
4月	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
5月	シンドバット〜地底の大魔宮〜	アイ・ジー・エス	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
来春	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
来春	アームドエフ	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	ダウンロード	NECアベニュー	未定
来春	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
来春	魔動王グランゾート(SG対応)	ハドソン	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍者	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	青いブリンク	ハドソン	未定
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	未定
未定	サイコチェイサー	ナグザット	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	BE BALL	ハドソン	未定
未定	ボンバーマン	ハドソン	未定
未定	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	未定
未定	タイムクルーズ	フェイス	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月18日	フォゴットンワールズ	セガ	¥6000
11月25日	孔雀王2・幻影城	セガ	¥6000
12月2日	ザ・スーパー忍	セガ	¥6000
12月9日	タツジン	セガ	¥6000
12月14日	麻雀COP・竜	セガ	¥5500
12月15日	Herog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)	テクノソフト	¥6800
12月16日	ヴァーミリオン	セガ	¥8500
12月23日	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月23日	カース	マイクロネット	¥6800
1月	ズーム	セガ	¥5500
2月	アトミックロボキッド	トレコ	未定
2月	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800
2月	ソーサリアン	セガ	未定
2月	エアダイバー	アスミック	¥6800(予)
2月	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
2月	パトレイバー	セガ	¥6000
3月	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
3月	ウルトラマン	セガ	未定
3月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
3月	バットマン	サン電子	未定
3月	ヘビーユニット	東宝	未定
3月	ドリームアイランド	セガ	¥6000
3月	TEL TEL スタジアム		¥6500
3月	サイオフレードスペシャル	シグマ商事	未定
4月	火激	KHB	未定
4月	ファンタシースターIII	セガ	未定
4月	サイバーボール	セガ	未定
4月	ラスタンII	タイトー	未定
4月	アフターバーナーII	電波新聞社	未定
5月	インセクターX	KHB	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	¥7000
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーリアルバスケットボール	セガ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	DJボーイ	セガ	未定
未定	E-SWAT	セガ	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●任天堂は「ファイアーエンブレム」を発表。ファンタジーシミュレーションに思いっきりロールプレイングの要素を盛り込んだゲームです。また元祖陣取り、往年の名作「クイックス」のゲームボーイ版も発表されました。

●ビーピーエスは、「テトリス」以来の久久の作品「コンバットゾーン」の発売を決定。リアルタイムのウォーシミュレーション。また「テトリス」の作者、A・パジトノフ氏のファミコン2作目は「ハットリス」になるもよう。帽子を使ったパズルアクションゲームです。

●コナミは今、ゲームセンターで大ヒット中の「クォース」のゲームボーイ版を出します。やっぱりと言うべきか。楽しみです。

●新規参入メーカーのビスコは、「ダッシュ野郎」をひっさげて登場します。同ゲームは、業務用はタイトーから出ていたオートバイのアクションゲームです。

●バンプレストからは「SDバトル大相撲」「SDヒーロー総決戦」が出ます。またゲームボーイでは「SDルパン三世」も発売されます。

●日本物産からは、「本命」の続編として競馬シミュレーションゲーム「勝馬伝説」が出ます。あと「ニチブツマージャン」も発表。

●アテナがアーケード版から「ウィッツ」をファミコンに移植します。

※SG対応と表記のあるタイトルは「PCエンジンスーパーグラフィックス」専用のソフトです



ファミコン必勝本
次号お正月特大号Vol.1は
12月15日
金曜日発売！
予価350円（税込）

●次号は編集部総力あげての２大別冊ふろくがついてくるぞっ!!おたのしみに。

完全保存版 ファミスタ選手名鑑
魔界塔士 SA・GAの世界

●超人気ソフトのすべてがわかる大特集!!

ウィザードリィIII／ベストプレープロ野球／女神転生

★さて次号はお正月特大号！お目出たいところでまたまた大増ページ
年末年始のおすすめゲームを完全紹介!!これさえ読めば他はいらない。

CALENDER

12月1日➡12月15日

日	予定
12/1(金)	ファミコン必勝本Vol.24発売 Ⓒコンフリクト(ビック東海) 発売
2(土)	MD ザ・スーパー忍(セガ) 発売
3(日)	
4(月)	
5(火)	
6(水)	
7(木)	
8(金)	Ⓒ新里見八犬伝(東映動画) 発売 Ⓒ星霊狩り(ハドソン) 発売 Ⓒぼっくんモグラー(I.G.S) 発売 PC ブルファイト(クリーム) 発売
9(土)	ⒸタイトーチェイスH.Q.(タイトー) 発売 Ⓒスーパースタープロレスリング (ポニーキャニオン) 発売 ⒸTATSUJIN(セガ) 発売
10(日)	GB パチンコタイム (ココナッツジャパン) 発売
11(月)	
12(火)	
13(水)	
14(木)	MD 麻雀COP竜(セガ) 発売
15(金)	ファミコン必勝本Vol.1(新年号) 発売 Ⓒフリップル(タイトー) 発売 Ⓒアバドックス(ナツメ) 発売 Ⓒかってにシロクマ(CBSソニー) 発売 Ⓒトップガンデュアルファイターズ(コナミ) 発売 Ⓒおそ松くん(バンダイ) 発売 Ⓒスウィートホーム(カプコン) 発売 Ⓒ熱闘スタジアム(テクモ) 発売 Ⓒ神仙伝(アイレム) 発売 GB 魔界塔士SA・GA(スクウェア) 発売 MD TATSUJIN(セガ) 発売

AFTER THE GAME

●次号はいよいよお正月特大号。さらにページも増えて、情報量もいっきに増えます。こりゃ忙しい訳だ。'80年代ももうおしまい。さてラスト・スパートです。　(井)

●このページの前に、毎号すごい量のゲームタイトルが載ってるが「あやかしの城」というところにいつも目がいってしまうクセがついてしまった。恥ずかしい。　(ヒラ坊)

●先日ダイアナロスのコンサートに行きました。最前列で観ていたら舞台のダイアナロスが〝Come on！〟と手招き。舞台に上がって踊りました。自慢です。　(高城)

●必本の増刊号「ＰＣエンジンクラブ」がいよいよ発売。12月までに発売された全ＰＣソフト＋新作、140本以上のタイトルを収録して、12月８日発売…予定だっ！　(ハルク)

●「メガ・ドライブのすべて」がいよいよ完成に近づいてきました。本当に時間がかかったけど、期待は裏切らない出来だと思います。もう少し待っててね。　(マッキー)

●僕の髪型はパンクロッカーと寝ぐせの中間というとんでもないものです。初対面の人がにやにやしてるなと思って視線をたどると、必ず頭に行きつくのです。　(根本)

ファミコン必勝本
1989年12月15日号
Vol.24

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　編集部：03-239-0237
営業部：03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所
©JICC出版局 1989 雑誌コード27803-12/15
Printed in Japan



PC Engine EXCITING WORLD
NEC
遊気わく湧く、夢幻エネルギー！
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！
大地くんファミリーとヤーレン軍団の戦いだ！
モーモーワールドの緑をよみがえらせろ!!
サリオ㈱
好評発売中
戦略ファーム シュミレーション
大地くんクライシス
DO NATURAL
だいちくんクライシス
希望小売価格6,400円(税別)
©舞映社、小学館、テレビ朝日 ©サリオ
可愛くたって許しはしない！難易度設定付のコミカルシューティングゲームついに発進!!
アイレム㈱
12月1日発売予定
Mr.HELIの大冒険
ミスターヘリのだいぼうけん
希望小売価格6,700円(税別)
©1989 IREM CORP.
2人同時プレイが可能なボクシングゲーム。3種類のモードでリングの覇者を目指せ！
ブルファイト リングの覇者
ブルファイト・リングのはしゃ
㈱クリーム
12月8日発売予定
希望小売価格6,300円(税別)
©1989 Cream
ヒューマン㈱
好評発売中
ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ
希望小売価格6,300円(税別)
ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ
©HUMAN
格闘技の祭典、ここに開幕！キミの操るレスラーは、世界最強の座につけるか!!
久々の激辛シューティングゲーム!! 戦闘機とロボットを操り植民星ル・タウを救え！
ヘビー・ユニット
HEAVY UNIT
A TREMBLING WORLD IN ITS PATH!
©TAITO CORP. 1989
㈱タイトー
12月22日発売予定
希望小売価格6,600円(税別)
業界初！画面3分割による3人同時プレイが楽しめる、リアルレーシングゲームの登場だ!!
F1 TRIPLE BATTLE
エフ・ワン トリプルバトル
©HUMAN
ヒューマン㈱
12月下旬発売予定
希望小売価格6,300円(税別)
PC Engine
HE system
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円(税別)
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

ファミコン必勝本
12月15日号
1989年12月15日発行
第4巻第24号（通巻85号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 300円（本体291円）

印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-12/15